平成8年11月22日発行(毎週金曜日発行)第1巻第4号(通巻4号)

ファミマガWeekly

週刊
全機種対応TVゲーム誌

1996 11/22
290YEN

プレイステーション
バンプレスト新RPG初出し
魔導都市エルピス

保存版
RPG攻略大全'96

ソフトバンクグループの3機種8本をスクープ!!

セガの隠し玉2大アクション
クリスマスナイツ
ダイナマイト刑事

インターネットで『トゥルー・ラブストーリー』の最新情報を大公開!

今すぐアクセス!! ［ホームページ URL http://www.ascii.co.jp/ascii/et/］

転校まであと1ヵ月！
最後の思い出は、最高のラブストーリーで──。

PlayStation

残された1ヵ月の間に、好きな彼女を振り向かせたい。
微妙に揺れ動く女の子のハートを、キミは射止めることができるか…。

Ikumi

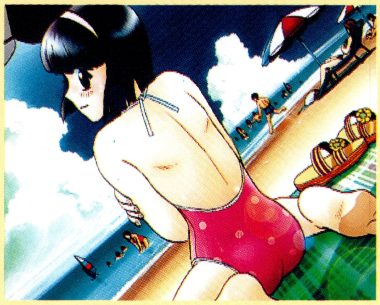
後藤　育美

Ayane

桂木　綾音

Chiharu

春日　千晴

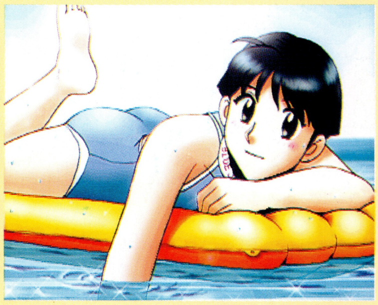


Yayoi

南　弥生

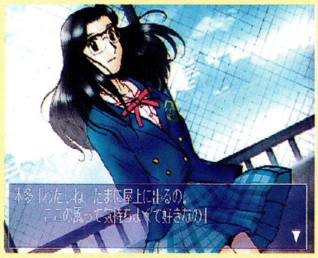
Shinobu

草薙　忍



Nozomi

広瀬　のぞみ

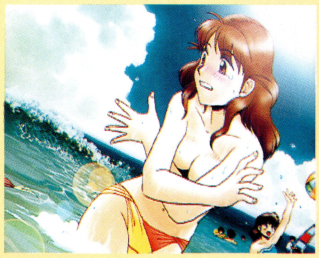


Tomoko

本多　智子

Yurika

水谷　由梨香



Midori

天野　みどり

『トゥルー・ラブストーリー』オープニング主題歌
［トゥルー・ラブストーリー～恋人のように僕たちは～］を歌う、
仲間由紀恵（なかまゆきえ）ちゃん主演のCFも
好評放映中!!

Character Voice

桂木 綾音	**菊池　志穂**	広瀬 のぞみ	**藤野　かほる**
後藤 育美	**豊嶋　真千子**	本多 智子	**久川　綾**
南 弥生	**丹下　桜**	春日 千晴	**横山　智佐**
天野 みどり	**池沢　春菜**	草薙 忍	**緒方　恵美**
水谷 由梨香	**吉田　愛理**	主人公の妹・みさき	**西村　ちなみ**
担任教師・三上 冴子	**井上　喜久子**		

©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

CAPCOM
カプコンの人気キャラが、かわいくなってパズルゲームで新登場！
四角くつなげてパワージェムをつくれ！
攻撃力がUPするぞ！
連鎖を極めて、相手を大量のカウンタージェムで攻撃だ！
ジェム連鎖で大量破壊！
スーパーコンボフィニッシュをきめろ！
※画面はPS版開発中のものです。
SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターIIX
TM
PlayStation
SEGASATURN
プレイステーション／セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
'96年12月6日発売予定　標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック！
http://www.capcom.co.jp/

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび[logo]は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

君は彼女をほっとけない。
主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?
チュ♥
なにかオシャベリしたいネ？
ムカアーーーーーッ！
さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!
WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー
コルロの森のジョゼット
©ギブロ ミント エニックス 1996
NINTENDO64
11月22日(金)発売
価格:9,800円(税別) コントローラパック同梱
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

ファミマガ Weekly

1996.11.22

表紙デザイン／片野厚子
イラスト／魔導都市エルピス
ワイヤーフレームデータ提供／株式会社バンプレスト
©BANPRESTO

➡お役に立ちます！RPGエンディングまでの最短ナビ

79 RPG攻略大全'96 上巻

〔収録タイトル〕PS/女神異聞録PERSONA.ポポロクロイス物語 SS/真・女神転生デビルサマナー SFC/テイルズオブファンタジア.トレジャーハンターG ゲームボーイ/ポケットモンスター

➡いよいよ始まるコンビニ販売。気になる疑問と専用ソフト

42 デジキューブ特集 スーパーライブスタジアム&プロロジック麻雀 牌神

CS放送のシステムと中身ほか、ユーザーとして気になる疑問を徹底追及するのだ！

➡SCOOP 今週の特報

14 独占SCOOP！ 魔導都市エルピス PS
18 ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE SS
20 X'mas NiGHTS SS
22 ダイナマイト刑事 SS
24 クラシックロード～優駿～ SS
28 ナムコミュージアムVOL.5 PS
32 ブシドーブレード PS
126 ワンダープロジェクトJ2 N64
130 フェーダ2 PS

➡TOPICS 今週の話題

8 ソフトバンクグループ 新作7タイトルを一挙独占公開
11 E3&PS EXPO超速レポート

➡ATTACK 今週の攻略

48 リグロード サーガ2 SS
56 ナムコミュージアムVOL.4 PS
60 拳聖 PS
150 ●デカネタ小ネタなんでもOK 週刊新着情報局
158 ●実数値予測つき大規模集計！ 週間REAL RANKING

★発売ソフト完全カタログ 11.15▶11.21
COMING SOON
アクション……142
シミュレーション……144
シューティング……146
スポーツ……147
パズル……148
ETC.……149

★ユーザーの生の意向がわかる！
発売済ゲームは 読者ゲーム評&Reserch → 111
近日発売ゲームは Fair フェアジャッジメント Judgment → 122

➡REGULAR 連載

読者アンケート……55
MASTERS of SWORDIAN……63
ときめきHot Line……64
SUPER ROBOT A GO! GO!……65
OPERATION MOONGATE……66
FINAL FANTASY FREAK……67
桃鉄沿線新聞……68
MARIO! MARIO! MARIO!……69
ストリートファイターNOW！……70
FMW特捜隊……71
FMW投稿バトルロイヤル……76
Weekly Information……95
桃太郎電鉄HAPPY発売特別記念 新物件を当てて旅をもらおう!!……100
超ウルトラ技……103
バーチャルアイドル共和国……136
パソコン共和国……138
アーケード共和国……140
新作ゲーム発売カレンダー……162
次号予告・ゲームインデックス……166

topics

ソフトバンクグループの7タイトルをスクープ
3機種8本の初出し画面写真を一挙公開!!

ソフトバンクがPS EXPOで初公開した5タイトルとSS用ソフト2タイトル、さらにゲームバンクがニンテンドウ64スペースワールドで公開するN64用ソフトを大公開する。

ゲームバンクが発売を予定している7タイトルの、初めて公開される画面写真を入手。すべて開発中のものであることをお断りしておくが、さっそく紹介していくことにする。また、これらの中に含まれている、PS EXPOで展示された5タイトルは、すべてテストプレイが可能になっていて、盛り上がりを見せていたぞ。

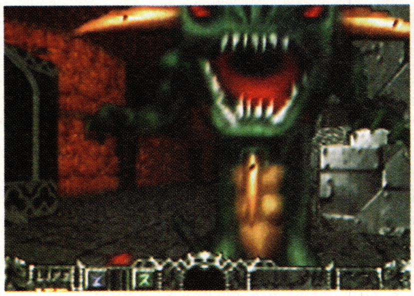
ゲームバンクがN64正式参入を決定!!

パソコンゲームに興味を持っている人はご存知だろうが、ゲームバンクという会社は、Windows95で有名なマイクロソフトと、パソコン雑誌やPS・SSのソフトをリリースしているソフトバンクが共同で出資した合弁会社だ。同社は今まで、Windows95用のゲームソフトなどを中心にリリースを続けてきたが、ついにNINTENDO64市場に参入。11月に行われるファミコンスペースワールドに新タイトル『ヘクセン』を展示することになった。また、コンシューマゲーム機市場に本格参入することに伴い、兄弟会社のソフトバンクのコンシューマゲーム部門を全面的にバックアップしていく方針を決定。

このたび本誌では、ソフトバンク・

SOFT BANK

GAMEBANK



⬆ゲームバンクから発売されるN64用『ヘクセン』

⬆PS EXPOのソフトバンクブース。ブース内イベントもさかんに行われていた

ファイナルドゥーム

シューティング

ソフトバンク

PS　発売日未定　価格未定

パソコンネット上での対戦プレイで人気が出て大ヒットした3Dシューティング『ドゥーム』の完結編。今回の作品では、合計で64にもおよぶステージが用意され、難易度もアップ。よりマニアックなユーザーも納得できる内容になる。もちろん、対戦ケーブルに対応し、2人同時プレイが可能。この場合、プレイヤー同士が協力し合ってステージを進めるモードと対戦でデスマッチを楽しむモードが用意されているのだ。

今回入手した画面写真では、さまざまな武器で攻撃しているシーンが見てとれる。また、敵のモンスターが襲いかかってくる迫力のシーンも公開するぞ。

⬆弾切れで武器が使えなくなったらブン殴れ。これが『ドゥーム』のオキテなのだ

➡やはり基本は壁を盾に銃で狙うことだ

⬆マップ上のアイテム入手も欠かせない要素

⬆通信ケーブル使用で友達と殴り合いもできる

⬆武器にもいろいろある。登場する敵に合わせて使い分けができるようになろう

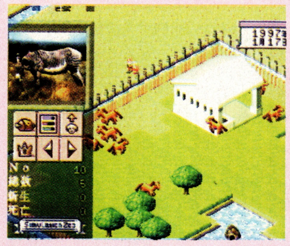
⬆飛び道具は、襲い掛かる敵を画面の中心に合わせてから使おう。弾切れ注意だ

シミュレーションズー

シミュレーション

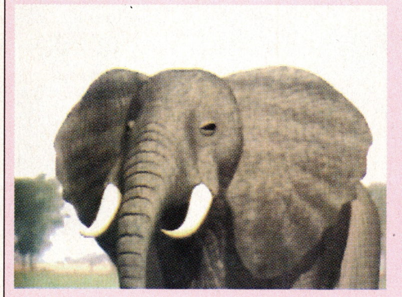
ソフトバンク

SS 1月下旬発売予定 5800円



⬆オリや柵を自由に配置し、自分だけの動物園を作ろう。ただし、収入と支出のバランスを考えて

廃園寸前の動物園を世界一の動物園に成長させるという経営シミュレーション。プレイヤーは動物園の経営だけではなく、動物の育成もしなければならず、ゲーム内の「動物図鑑」により、動物に関する知識も身につく。また、動き回る動物のグラフィックを見ているだけでも楽しめるぞ。



⬆登場する動物は全部で150種類を用意

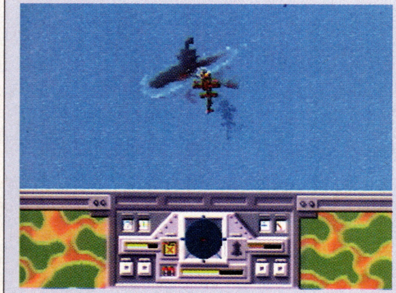
リターンファイアー

シュミレーション

ソフトバンク

PS 発売日未定 価格未定

4種類の機体から自機を選択し、キャンペーンを攻略していくというアクションシミュレーション。シンプルな画面とクラシック音楽を編集したBGMなどで、コミカル感を演出。戦略シミュレーションというジャンルを気軽に楽しめるようになっている。また、画面を2分割しての、プレイヤー同士の対戦も可能となっている。



⬆自機にヘリを選ぶことも可能。破壊しまくれ

⬆この画面からコミカルさが伝わらなくて残念。敵の基地を攻略するとBGMでハレルヤが流れたりするのだ

エリア51

シューティング

ソフトバンク

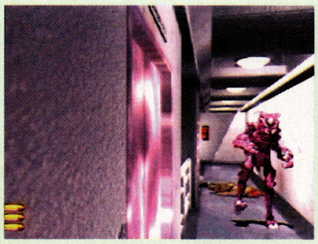
SS 1月下旬発売予定 5800円

PS 発売日未定 価格未定

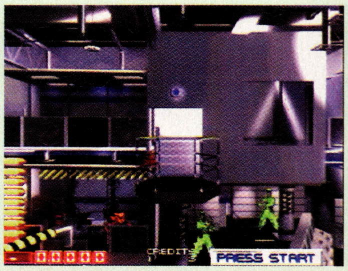
バーチャガン対応ゲームの超大物がSSに登場する。アメリカのアーケードゲーム機市場では、何と9ヵ月連続ナンバーワンのインカム、現在も記録更新中という大ヒット作なのだ。今回は入手したSS画面写真を大公開する。PS版の発売も予定されているぞ。

タイトルでもあり、ゲームの舞台でもある「エリア51」とは、ラスベガスにある米国空軍の実在の軍事施設。機密事項やUFOに関連した話題に事欠かない場所で、映画「インディペンデンスデイ」の舞台でもある。ゲームでは、この施設を襲ったエイリアンと、寄生されゾンビ化した兵士たちをすべて抹殺し、証拠隠滅図るのだ。

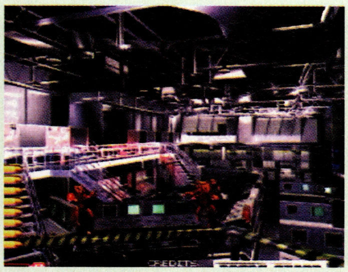
⬆とりあえず撃ちまくって気分爽快



⬆壁を盾に敵を狙う。相手がゾンビかエイリアンか判らなくても、とりあえず遠くから撃っちゃえ

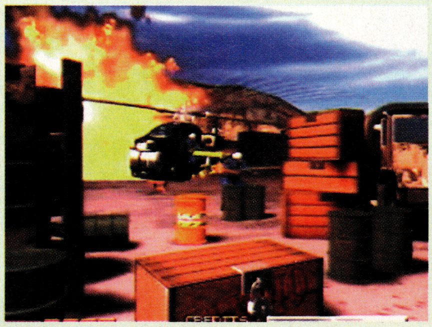


⬆ここも、いかにも敵が出てきそうな感じ。今いる敵を倒したからといって油断するな



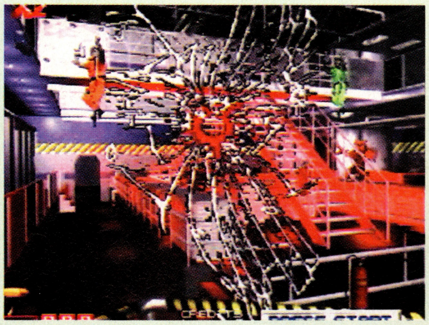
⬆どこにでも敵が隠れていそうな雰囲気。気をつけて攻略していこう

⬆一瞬の心の迷いがキャラクタの命を縮める



⬆ここからヘリに乗り込んでストーリーが進行していくのかどうかは、プレイした人のみぞ知るところ

⬆屋外のシーンも用意され、空中の敵も登場



⬆もちろん敵の攻撃をかわさないといけないのだが、当てられてしまったらしょうがない。こうなってしまう

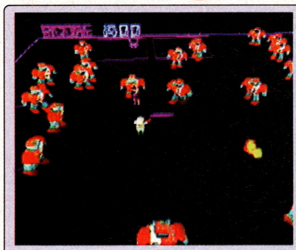
©C&E／SOFTBANK

ロボトロンX

シューティング

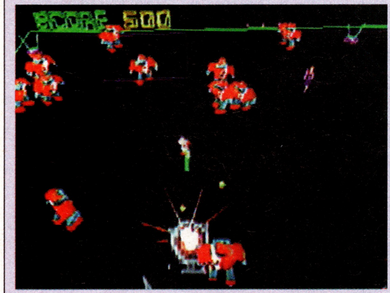
ソフトバンク

PS　発売日未定　価格未定



⇧フィールド内を動き回り、敵の攻撃をかわしながら、ビームを撃って反撃するのだ

『ロボトロンX』とは、コンピュータゲームの草創期でもある1970年代にアメリカで誕生して、大ヒットしたソフトだ。そんな伝説のゲームがポリゴンになって帰ってきたぞ。ルールは撃ちまくって逃げまわること。それだけに、単純な操作でゲームそのものを純粋に楽しむことができる。



⇧攻撃が命中すれば、敵が派手に爆発するぞ

MKトリロジー

格闘アクション

ソフトバンク

PS　発売日未定　価格未定

多くの機種に移植された人気の格闘アクション、『モータルコンバット』。このソフトの1、2、3をひとつにまとめたお得なパックがPSに登場だ。今までのモータルコンバットシリーズの、すべてのキャラクタでプレイできるのはもちろん、各シリーズに登場したボスキャラでもプレイすることができる。

⇧実写取り込みのキャラクタ達が戦うぞ

⇧30名以上もの豊富でリアルなキャラクタの中から、1人を選択してプレイすることができるぞ

ヘクセン

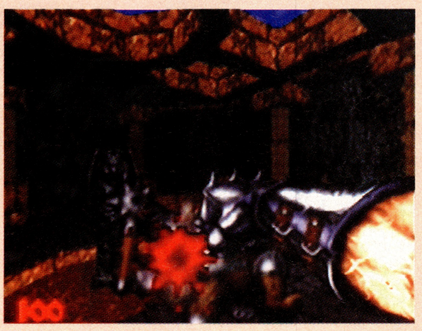
アクション

ゲームバンク

N64　発売日未定　価格未定

プレイヤーは3Dポリゴンのマップの中を、モンスターと戦いながら脱出への道を切り開いていく。マップは約30レベル（ステージ）にのぼり、各レベルにある赤く輝く扉に飛びこめばクリア。各レベルには多くのトリックが隠されているので、モンスターを倒すだけではクリアできない。

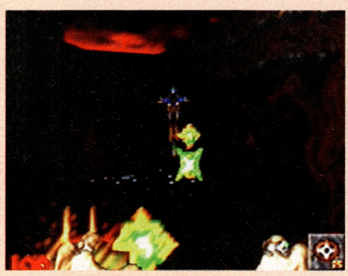
キャラクタはファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、メイジ（魔法使い）の3タイプがあるので、自分に合ったタイプを選ぶことができるのだ。また、通常の1人プレイとは別に、2〜4人で楽しめる対戦モードと協力モードの2つのモードも用意されている。



⇨武器を持たない素手での攻撃は、力のこもってそうな腕が妙にリアルだ

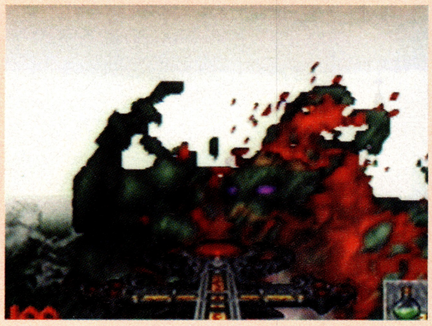
⇧三つ目の髑髏の扉。この先には何があるのか

⇧呪文を唱えてる手。血管が浮き出ているところなど、細部まで描き込まれているぞ

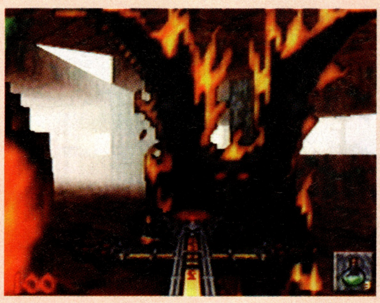


⇧両手を突き出して魔法を放っているところ。遠くの敵にも威力を発揮するぞ

⇧迫力あるモンスターが、プレイヤーに迫ってくる。ここまでアップになってもグラフィックは奇麗だ



⇨モンスターを倒したところ。血を撒き散らしながら、崩れ落ちていく姿まで見ることができてしまう



⇧武器を替えれば、グラフィック変わる。

⇦遠くのモンスターと近くのモンスターの距離感がきちんと感じられる

E3・PS EXPO最速レポート!!
初出しタイトル、イベント情報を一挙掲載

11月2日から4日にかけて幕張メッセで開催されたイベント、E3・PS EXPO。今回初登場となったタイトルの詳報と、イベントレポートをいち早くお届けする。

幕張メッセに新タイトルが集結

最新のエンタテインメントソフトとハードが一堂に会するイベント、「E3 TOKYO'96」が11月2日から4日にかけて開催された。これは昨年ロサンゼルスで開催され好評であった展示会で、今回日本で初めて行われたのだ。前回同様、パソコンを中心として、ゲーム、エデュテインメント、データベースなどのソフトが展示され、国内外から多くの人々が訪れた。

さて、今回E3と同時期に、所も同じ幕張メッセで開催されたのが、恒例となったPSのソフトの展示イベント、「PS EXPO」。この年末年始にかけて実に200本近くのソフトがリリースされる予定のPS。その中の注目作を発売前に体験できるとだけあり、大盛況となった。

⇧⇨ムームー星人やパックマンといったおなじみのキャラクタが来場者を迎えたPS EXPO（上）は、各ブースやステージのイベントで大いに盛り上がった。中央部にディズニー・インタラクティブ、子供向けソフトを集めたキッズウェアパークを配したE3（右）は、パソコンソフト中心の展示内容で好評を得ていた

ひそかに展示された新型コントローラ

PS EXPOでは新しいPSのコントローラを展示。これは従来のものにアナログ入力可能なボタンを2つ装備したもの。また、E3では子供向け教育ソフトの出展が目立った。時代のニーズといったところか。

⇧子供向けソフトが多数展示されたE3

⇧今回参考出展となったアナログコントローラ。発売時期などの詳細は未定だ

・E3

国内初の本格的な出展となったディズニー・インタラクティブ。「ライオン・キング」など人気映画をモチーフにしたソフトを多数出展。体験コーナーに設けられたパソコンは50台以上と、その意気込みが感じられるブースだった。やのまんのブースではSSソフト『キューブバトラー』の出演声優によるコスプレイベントが、ライトスタッフのブースでは『エメラルドドラゴン』のキャラクタデザインで有名な木下明宏氏らのトークショーを開催。多くのファンが訪れ、ブースがあふれるほどの盛り上がりだった。

⇨おなじみのキャラクタがディスプレイ上に踊ったディズニーのブース

・PS EXPO

それぞれ工夫をしてソフトをアピールしていた各社のブース以外に、特設ステージでのイベントにも注目が集まったPS EXPO。恒例となった声優のトークショーでは、会場にあふれんばかりの人だかりができ、その人気を改めて感じさせられた。このほかに盛況であったのがゲーム大会。『ソウルエッジ』や『ヘヴンズゲート』など、この年末期待のゲームを用いて行われ、あいかわらずの対戦格闘ゲーム熱の高さをうかがわせるイベントであった。

PlayStation EXPO'96～'97 新作ソフト 初出し情報!!

E3、PS EXPOといったゲームイベントのウリといえば、発売前のソフトを実際に見て、聴いて、体験できること。また、まだ見ぬ新作の発表も魅力的な要素の一つである。

さて、今回のイベント、特にPS EXPOはまさに新作発表のラッシュの観があった。年末年始のみならず、PSの勢いは来年もとどまることを知らないといった感じである。そこで今回は、それらの最新作をピックアップして紹介していく。イベント直後の最速レポートだ。

⇧新作ソフトを見る目はみな真剣であった

PS 火竜娘

ガスト 来春発売予定

藤水名子原作の小説、「色判官絶句」をモチーフとしたアドベンチャーゲーム。舞台は中国が明と呼ばれていたころの寧波（ニンポー）港。エリート役人である「柳禎之」、寧波港の頭である美女、「高悠環」、そして交易を生業とするやり手男、「呉鷹訓」の3人の恋の駆け引き、活気あふれる港町での人間模様を描いている。プレイヤーキャラクタは、柳禎之、高悠環の2人。途中に現れる選択肢によって、プレイヤーの性格がキャラクタに反映され、ストーリー展開が変化する。

⇦全編このような3Dの世界でストーリーが展開されていく

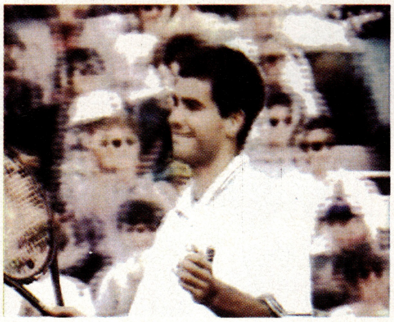
⇧プレーヤーの性格がダイレクトに反映

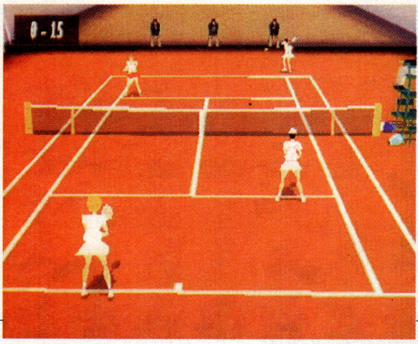
⇧選択肢の選び方でキャラクタの性格が変化してくるのだ

PS サンプラス エクストリームテニス

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント 1月発売予定

男子プロテニスのトッププレイヤー、ピート・サンプラスが実名で登場。しかも、その動きをデータを基にモーションキャプチャによって正確に再現している。登場する選手は全部で22人。サーブやスマッシュのアクションや威力が異なっているのはもちろんのこと、AI機能によってプレイヤーの弱点を学んでいく。従来のテニスゲームのようにパターンでは勝てない奥深さをもっている。


⇨オープニングのムービーでは、あのサンプラスの勇姿が…。もちろん、彼はゲームの中にも登場してくるのだ



⇨マルチタップを使えば4人まで同時プレイが可能。燃えるぞ

PS ダービージョッキーR

アスミック 今冬発売予定

騎手に主眼をおいた競馬ゲームとして人気の『ダービージョッキー』シリーズの最新作。ポリゴンによる3D表現。凱旋門賞などの海外の大レースへの遠征や、地方の公営レースへの出場といったイベントの追加など、パワーアップがされている。プレイヤーは、全GIレース制覇を目指し、サラブレットの配合から生産、そして騎乗を行っていく。デビューしての競走馬は、レース展開によって「逃げ」、「差し」など脚質の違う馬に成長、育成ゲーム的な遊び方も可能になっている。

⇩どこで勝負を仕掛けるのか、勝つためにはタイミングが重要

⇧ポリゴンだから視点が変更されても滑らかに動く

⇨天皇賞を始めとするGIレースすべての栄光を勝ち取るのだ

©GUST／NOWHERE・The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. All rights reserved. ／Licensed from and Developed by Codemasters and exclusively distributed in Japan by Virgin Interactive Entertainment（Japan）Inc. ／Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. ・ASMIK ※画面は開発中のものです。

PS 夢・色いろ

フェザード
来春発売予定

プレイヤーキャラクタとして男性、女性が登場し、両性の視点から楽しめる恋愛シミュレーションゲーム。舞台は男女共学のおしゃれな高校、「夢美ヶ丘学園」。6名の男子生徒と7名の女子生徒が登場、卒業するまでに告白して異性と交際し続けるか、卒業時に交際を申し込んで成功すればハッピーエンドになる。ゲームシステムは、勉強や運動などの自己鍛練を行い、成長させていくもの。パラメータの上がり具合によって、登場キャラクタがいつも1人とは限らない。画面に現れ、会話をしてくれるキャラクタがいつも1人とは限らない。

実在するタレントをモデルとして描いている

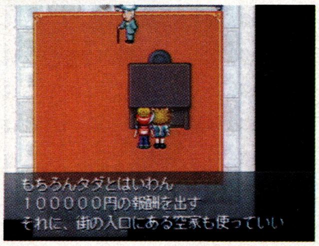
鍛錬に鍛錬を重ねて自分を磨き上げよう

PS TRASH IN HOLYFIELD

ドリームキューブ
4月発売予定

あらゆる事件の解決を有料で請け負う職業、「トラブルシューター」。これを生業とする1人の青年が主人公のRPG。事件解決のため、町の中で人々の証言を集め、証拠品を見つける。そして、犯人を追及していくのだ。ときには奇妙な森やダンジョンを冒険することもある。

明るくて、コミカルな世界観が魅力的な作品。RPG初心者でもわかりやすいよう、システムを簡略化している



市長より依頼を受けた。早速聞き込み調査から始めよう

PS 秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～

バリエ
発売日未定

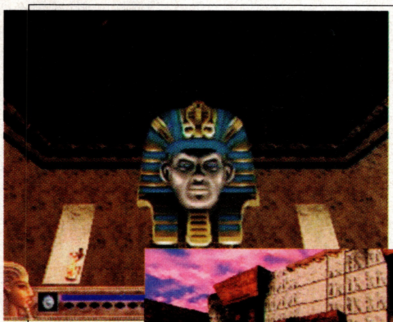
トレジャーハンターとなって、世界各地にある古代遺跡の秘宝を探し出すボードゲーム。サイコロを振り、出た目だけキャラクタを動かすことが可能。到達したマスによって、さまざまなイベントが発生するのだ。ときには競争相手を邪魔できたりと、楽しいイベントがたくさん用意されている。

各プレイヤー1人につき1人のサポーターがついてくれる。あらゆる場面で役に立ってくれるが、ときにはこんなことを言ってプレイヤーに迷惑をかけてしまうこともあるのだ。展開がタルくならないための演出でもあるのだろう

PS 西暦1999～ファラオの復活

BMGビクター
2月発売予定

舞台はまさに世紀末の1999年。エイリアンの侵略によって崩壊しつつある地球の未来をつかむため、エイリアンの本拠地であるエジプトを目指す。ゲームは3Dタイプのアクションシューティング。美しく描かれた迷路状のステージのどこからともなく出現してくるエイリアン。各ステージで手に入れたさまざまな武器やアイテムを用いて彼らを倒していく。そして、ピラミッドの謎、果てはエイリアンの謎を解明していくのだ。



神秘的な敵がプレイヤーに襲いかかってくる。素早く対処だ!!

ときには素手で敵に立ち向かわなければならないこともある。注意して行動を

まだまだあった最新作、最新素材

PS EXPOで出展されていたソフトの中で、特に目立っていたのがポリゴン格闘ゲーム。『ソウルエッジ』、『ヘヴンズゲイト』を初め、『るろうに剣心』、『ライトニングレジェンド』、『三國無双』、『バーチャル飛龍の拳』など実に多彩な顔ぶれ。レースゲームも『レイジレーサー』、『スピードキング』、『FORMURA1』といった大物ぞろいであった。一方E3では、あの内藤寛率いるクライマックスが制作を手がけるカーアクション、『RUNABOUT』や、テクノソフトのRPG、『ネオリュード』、原作も大人気のアドベンチャー、講談社の『金田一少年の事件簿～』（すべてPSソフト）などが注目を集めていた。

ブリガンダイン（仮称）

ファンタジー色の強いシミュレーションRPG。迫力の戦闘場面が魅力

Ash to Ash（仮称）

ポリゴンを駆使した本格的戦略シミュレーションゲーム

三國無双

関羽、周喩ら4人のキャラクタが動いていた。簡単操作で技が出せる

GUILLTY GEAR

期待の対戦格闘アクションのオープニングの一場面を公開

バトルバグス

カワイイ昆虫たちが大活躍する戦術シミュレーション

三国志 孔明伝

三国志演義を題材にしたシミュレーションRPG。諸葛孔明の生涯を描く

●おわびと訂正●本誌10月15日号10ページに掲載した「セガ・サターン デジタルサーカス」の問い合わせ先の電話番号が間違っていました。正しい番号は「0120-012235」です。おわびして訂正いたします

©(株)フェザード・DreamCube Co., Ltd.・VARIE・ロボトミーソフトウェア INC.・KOEI CO.,LTD. ・ハーティロビン・Epyx・ARC SYSTEM WORKS ※画面は開発中のものです。

バンプレストが贈る オリジナルRPGを SCOOP!!

フルポリゴン&タクティカルバトルで迫る 魔導都市エルピス（仮称）

突然バンプレストから入ってきた新作RPGの情報。初報ということもあって、今回は数点の画面写真とCGを入手しただけだが、それだけでもこのゲームの片鱗が伝わってくるぞ!!

バンプレストの最新RPGはなんとフルポリゴン構成。下の写真を見てもらえばわかるように、すべてのフィールドが立体的に表示されている。また、戦闘はシミュレーション要素を含んだタクティカルバトル形式。さらに、「ギルド」という斬新なシステムも搭載。まだ開発が始まったばかりで点数も少ないが、入手した画面からどのようなRPGなのか、その雰囲気を検証していくぞ。

⇒見よこの立体的な街並みを!! フィールドはこのようにすべて3Dなのだ

2枚の連続写真でポリゴン効果を検証

編集部では2枚の連続写真もゲットした。若い女性（後述するヒミカ・シェアード）が高い崖から落ちて行く（?）写真だが、これは戦闘シーンで使用する、特殊攻撃のグラフィックとのこと。この女性も当然ポリゴンで描かれている。

ポリゴンの利点のひとつは、描かれたものをさまざまな角度から見ることができる点。この2枚の写真だけで完全には判断できないが、このシーンもこの女性をあらゆる視点から捉えることによって、思わぬ効果を出してくれるものと思われる。

RPG	魔導都市エルピス（仮称）
	バンプレスト
PS	発売日未定 価格未定 メモリーカード対応（ブロック数未定）

©BANPRESTO

背景&キャラがすべてポリゴンで

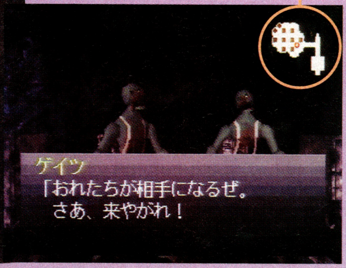
『魔導都市エルピス』のダンジョン内の写真に注目。背景もそこで登場するキャラもすべてポリゴンで描かれている。
写真を見る限りダンジョン内ではさまざまなイベントが待っているようだが、ポリゴンの特性を活かしたイベントを期待できそう。もっと詳しい情報が早く欲しいものだ。

CHECK 楽々オートマッピング

写真の右上には平面図らしきものが…。これはどうやらオートマッピング機能らしい。

ポリゴントロッコでGO!!

➡線路がどこまでも続いているダンジョン内部。トロッコのようなものに乗って移動するのか？　かなりのスピード感が楽しめそう



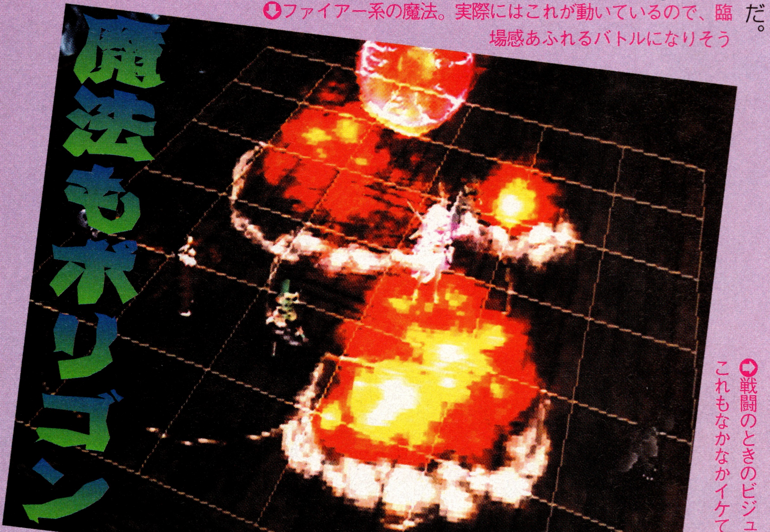
⬆これもダンジョン内でのイベントか。どうやらこれから戦闘になる模様

⬆どうやらNPCの妖精らしい。ファンタジーの雰囲気いっぱいだ

戦略性に富んだリアルな戦闘

戦闘空間は見てのとおり、四角いマス目で区切られていて、シミュレーション要素の濃い戦略的バトルが楽しめるようになっている。このゲームでは、魔法などが敵味方関係なく一定範囲に影響を与えるそうなので、戦闘中の位置の駆け引きで熱くなれそう。
また、魔法効果や戦闘中のビジュアルデモもポリゴンで描かれているので、かなり臨場感あふれる戦闘シーンを満喫できる。とくにビジュアルデモでは、キャラがかなり細かい動きをする予定とのこと。3Dのリアル感がたっぷりと味わえる戦闘シーンになりそうだ。

魔法もポリゴン



⬇ファイアー系の魔法。実際にはこれが動いているので、臨場感あふれるバトルになりそう

戦闘シーンもバッチリ

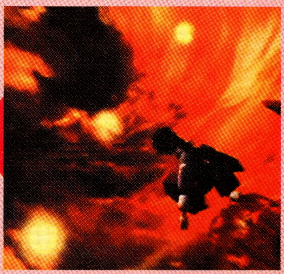
➡戦闘のときのビジュアルデモ。これもなかなかイケてる感じだ

⬆これが戦闘時の画面だ

手ぐすねを引く魔物たち…

➡もちろん登場するモンスターはこれだけではないのだ

落ちていく少女？



⬆見方によっては空を飛んでいるようにも見える。はたしてどちらが正しいのだろうか？

『魔導都市エルピス』で、フルポリゴン化と同じくらい重要な要素が「ギルド」。このギルドが、世界設定やゲームシステムに大きく関わっているのだ。

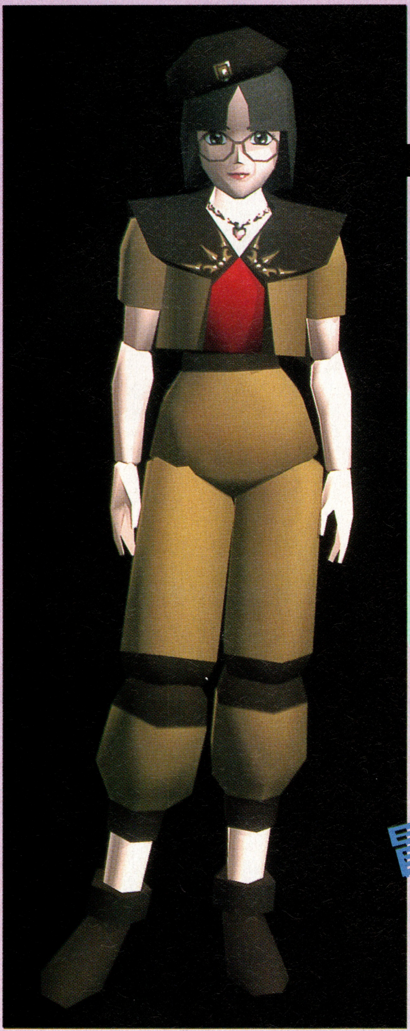
まず、主人公は冒険者ギルド「フローレンス亭」に登録されている戦士という設定。そして同じギルドに登録している仲間たちとパーティを組んで、さまざまな依頼を解決していくことになる。このようにギルドが中心となって、この世界とストーリーが成り立っているのである。

ギルドの発展でストーリーが展開

このゲームでは、ギルドにくる依頼をこなすことでストーリーが展開していく。ギルドのなかで最も重要な仕事（依頼）がモンスターの捕獲。魔物を捕獲して闘技場に引き渡すことで、ギルドがさまざまな特典を得ることができるのだ。左の表で、その特典をまとめておいたぞ。

捕獲バトルの特典

- ●捕獲したモンスターによってさまざまな景品が手に入る
- ●捕獲したモンスターの数によって新たなライセンスが手に入る
- ●新たなライセンスを手に入れると新情報などが聞けるようになる
- ●新たなライセンスを手に入れるとさまざまなイベントが起こる



リオ・フローレンス（ギルドマスター・19歳）

主人公たちが登録しているギルドのマスター。もともとこのギルドは彼女の両親が経営していたものだが、両親が急死したために後を継ぐことに。このゲームのシステム管理及び進行役でもある。なぜかトラブルに巻き込まれやすいとのことだが…。

アレン・ウォルター（魔導士・18歳）

若き天才魔導士。「フローレンス亭」創設時のメンバーに尊敬する両親が登録していたために、約束された未来を捨ててこの弱小ギルドに登録している。他のギルドの魔導士が中年であるのを見ても、彼の才能は一目瞭然。もったいないことだ。

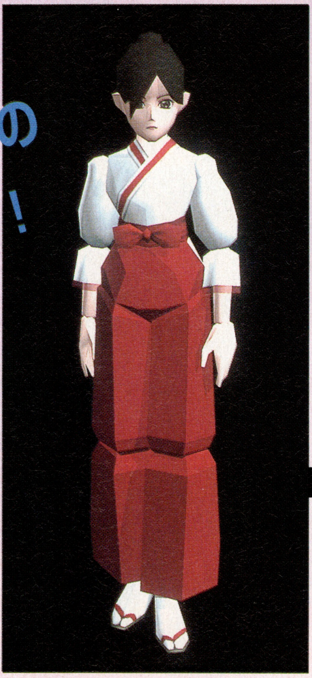
ギルド「フローレンス亭」へようこそ

はじめまして、冒険者のみなさん。
みなさんは「冒険者ギルド」という言葉をご存知ですか？
依頼がなければ明日にでも路頭に迷う冒険者のみなさんに、選りすぐりの仕事を斡旋し、帰るべき場所を提供する…。それが冒険者ギルドです。
そうそう、申し遅れてしまいました。
私は、こういう者です。

明るい職場、素敵な職場、みんなの冒険者ギルド「フローレンス亭」

ギルドマスター　リオ・フローレンス

冒険者ギルド「フローレンス亭」の若きメンバーたち！



ヒミカ・シェアード（魔導士・17歳）

東方にあるエルセイムという地方出身。もともとは巫女なのだが、故郷に新たな力を持ち帰ろうと魔導士の修行をしている。ギルド内では優等生。

ギルド以外にも登場人物が…

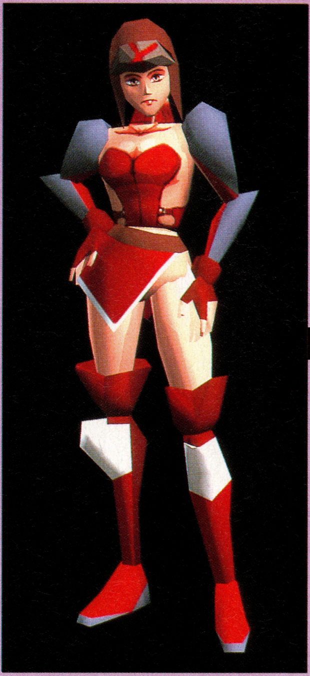
このゲームに登場するキャラたちは、この「フローレンス亭」に登録している仲間たちばかりではない。街に住む人々のなかにも、ストーリーに深く関わってくる人物がいるのだ。ここではそんな彼らをちょこっと紹介していこう。

シーダ・ハワード

街の道具屋で、17歳の女性。けっこう容姿端麗なのだが、いかんせん性格に超問題アリ。ナニワのド根性丸出しで、がめつい商売に精を出す毎日を送っている。クロードとリオの2人とは幼なじみの間柄。じつは「フローレンス亭」にいる天才魔導士、アレン・ウォルターのことが少し気になっている。この恋の結末やいかに…？

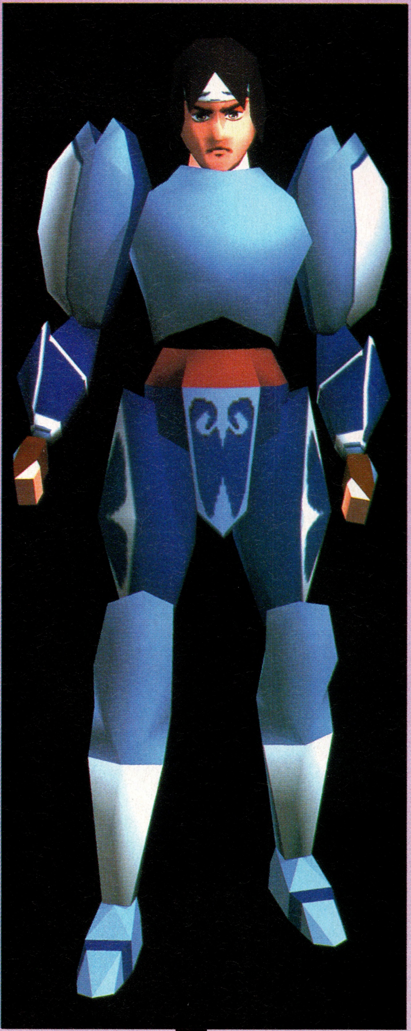
ゲイツ・ムーア（拳闘士・32歳）

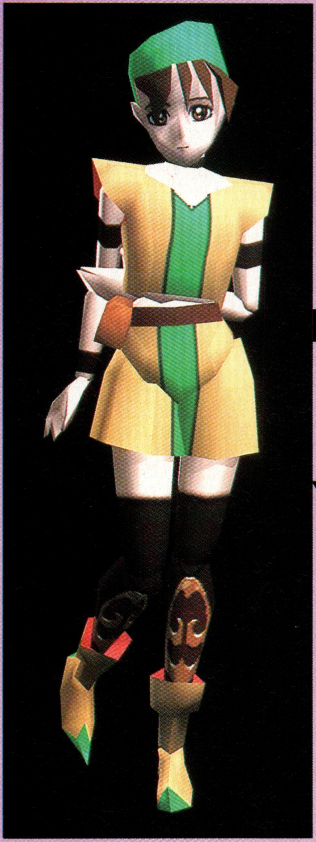
「若き」というには歳を取りすぎているが、じつは若い頃には街の闘技場で不敗を誇っていた。しかし、現チャンピオンのバウアーに敗れていらい酒浸りの生活を送るようになり、妻にも見放される。人生を取り戻そうとギルドに登録したが、もともと屈折しているだけに仲間と打ち解けられない日々を過ごす。



シャリー・マクドガル（拳闘士・18歳）

闘技場の現チャンピオンであるバウアーの実の娘。幼かった自分と病弱な母親を捨てた彼を憎んでいて、彼への復讐のためにギルドへ登録して修行に明け暮れている。母親は病に倒れてすでに他界。かなりの正義漢でキザなセリフに生理的嫌悪感を感じ、そして復讐のみに燃えている彼女だが、その荒んだ心を「フローレンス亭」は完全に癒すことができるのだろうか…。





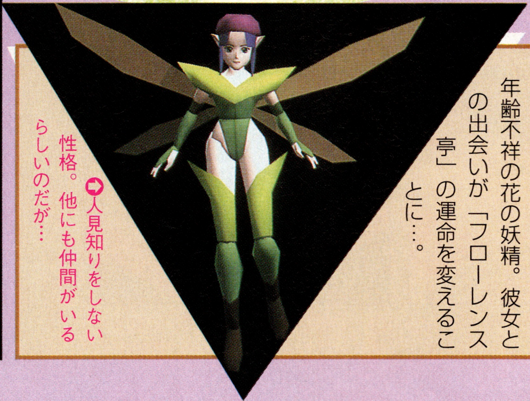
マリエル・クラッセ（盗賊・15歳）

先祖代々義賊を続けている家系。本人はその境遇を嘆いているが、根は明るくて好奇心旺盛な女の子だ。街の子供のアイドルでもある。腕は盗賊見習いといったところか。けっこう要領が良く、人生うまく立ち回っているみたい。

主人公

クロード・カーマイン（戦士・20歳）

プレイヤーが操作することになる主人公。戦士といっても剣は自己流でイマイチの腕。でも周囲からは素養があると期待されている。ギルドマスターのリオとは幼なじみで、リオに恋愛感情を抱いている。ギルドに登録した理由もそのため。本人はリオのナイトを気取っているのだが、リオからしてみれば、ただの手間のかかる幼なじみといったところ。2人の恋の行方もゲーム中では気になる要素のひとつだ。



➡人見知りをしない性格。他にも仲間がいるらしいのだが…

バウアー・マクドガル

現在の闘技場のチャンピオン。「フローレンス亭」にいる元チャンピオンのゲイツ・ムーアを破っていらい、ずっとチャンピオンでありつづけている。その強さは、巨岩を簡単に砕いてしまうほどらしい。

ヒルダ・ムーア

ゲイツ・ムーアの元妻。彼の元を去ったのは彼に愛想が尽きたからではなく、ゲイツを奮い立たせるため。今でもゲイツを陰で見守っている。30歳。

モーリン・メイ

年齢不祥の花の妖精。彼女との出会いが「フローレンス亭」の運命を変えることに…。

『ファイプロ』伝説 サターンで始動!!

Fire Prowrestling S 6MEN SCRAMBLE

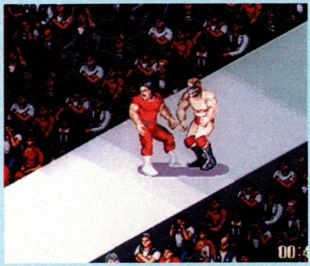
スポーツ	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE
	ヒューマン
SS	12月20日発売予定 6500円
	バックアップメモリー対応(30ブロック) マルチターミナル6対応 同画面対戦可能(最大6人)

ついに登場する本家本元プロレスゲーム。使用できるレスラーの数に今から期待。

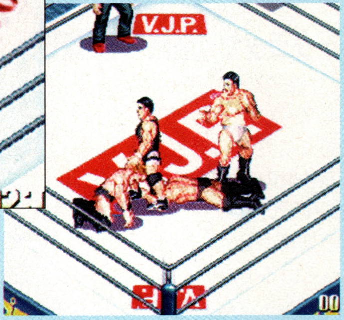
ファイヤープロレスリングS
6MEN SCRAMBLE

これが6人同時バトルだ!!

⬆➡タイトルにもあるように、今回の目玉は多人数によるバトル。CPUレスラーを使用すれば1人でもバトルロイヤルが楽しめるが、やはり対人戦が熱い!! マルチターミナル6と友達6人を集めたら、後は闘魂のおもむくままにひたすら戦いの宴を満喫するべし!!



⬆花道での場外乱闘! シリーズ最新作は限りなく本物に近づいた!!



より過激に、よりリアルに究極の進化を遂げた最新作

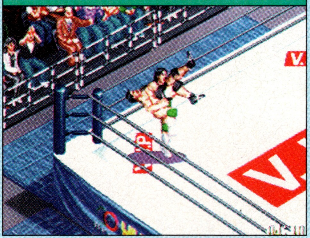
多機種版をはじめとして、すでに10作以上発売されているヒューマンの『ファイプロ』シリーズ。サターンでも過去に「〜外伝」が発売されているが、いわゆる正統派シリーズとしての登場はこれが初めてとなる。

今回の『ファイプロS』の最大の特徴は、マルチターミナル6に対応していること。これにより3対3で戦うシックスメンタッグマッチや、最大6人まで同時に参加できるバトルロイヤルが可能になったのだ。さらに、シリーズを通して好評を博しているシステム面を大幅にグレードアップ。あらゆるプロレスファンのニーズに応えられる、最新にして最強のプロレスゲームに仕上がっているぞ。

コスチュームも豊富

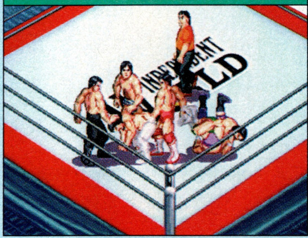
⬆レスラー決定の際に押したボタンによってコスチュームが変化する。これもうれしいところ

レスラーひとりにつき50種の技が!



⬆おなじみのタイミング操作で繰り出せる技の数々。ファンはもう感涙の嵐

レスラーは138名以上!



⬆とにかく登場するレスラーの数が半端じゃない。隠しレスラーにも期待が

レスラー・技ともに大幅増加

まず、目を引くのが登場レスラーのラインナップ。実在の団体・人物を模したレスラーたちの数は、なんと138名以上。オリジナルレスラーを作成することも可能なので、その数はさらに増えることになる。また、各レスラーが繰り出す技の種類も1人につき50種類と大幅に増加。マニアックな技も忠実に再現されている。

©HUMAN

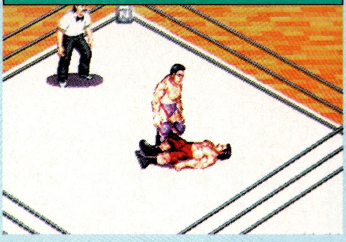
マニアを唸らす新要素 心ゆくまでバトルを楽しめ

『ファイプロS』は、タイミング勝負の操作系など、シリーズで確立したものをそのまま受け継いでいるが、もちろんよりリアルな試合展開が楽しめるよう、さまざまな新要素が加わっている。今号は、その中から主なものを一挙に紹介していこう。

呼吸システム

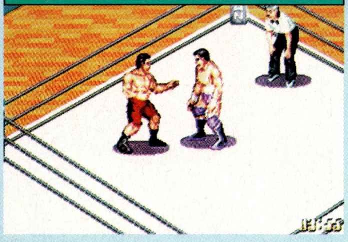
勝敗を大きく左右する新要素として特筆すべきなのが、この呼吸システムだ。これは、各レスラーには「呼吸」というパラメータがあり、技をかけすぎると試合中に突然バテてしまう(一定時間操作不能になる)というもの。つまり、一方的な試合展開になるのを防いでくれるのだ。

攻め続けると行動不能に



突如レスラーの操作が不能になる。ダウンした相手の前で、呼吸困難の状態に…

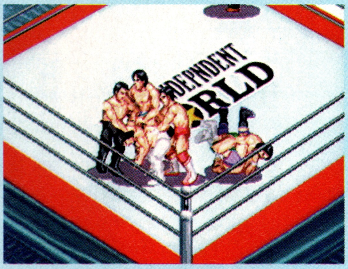
呼吸を整えて回復する



ボタンを押し続けて息を整える。回復しないと形勢が不利になってしまうので注意

スリープラトン攻撃

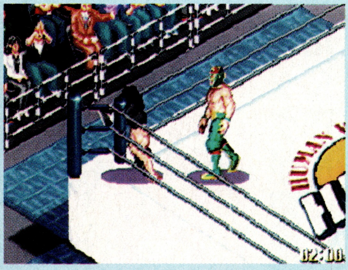
3対3や6人入り乱れてのバトルロイヤルが楽しめる『ファイプロS』ならではの攻撃。ツープラトン攻撃より狙いにくいものの、見た目どおり威力も大きいので積極的に活用していきたい。1人の相手に対し、こちらが3人がかりで組んだ時に使用できる。



強烈なスリープラトン攻撃。やられているレスラーの背中がとても寂しげな感じだ

逆さ吊り

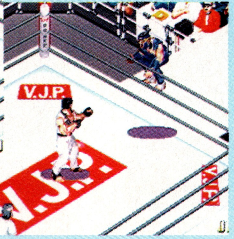
相手をコーナーポストに逆さ吊りにしてしまう攻撃も追加された。この状態から、通常もしくは走り状態からの各種打撃技を加えることが可能である。コーナーを利用した技が増えたことで、雪崩式の大技との併用など、多彩な駆け引きが楽しめるようになった。



この状態から打撃技で攻撃できる。煮るなり焼くなり思うがまま

場内ダイビング

レスラーによっては、エプロンサイドから場内にいる相手に向かってダイビング攻撃を繰り出すことが可能になった。うまく当てれば相手に大ダメージを与えることができる。

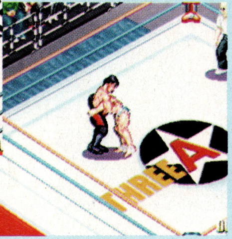


狙いを定めてセカンドロープからのダイブ攻撃!! 難易度やや高めの技だ

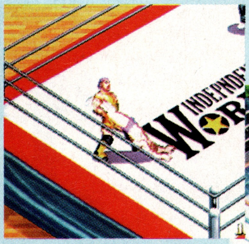
レスラーによって技の種類が変化する。派手なグラフィックは見ていて楽しい

相手を捕まえる

攻撃補助系の技。立ち状態からフロントヘッドロックで相手を捕まえ、自軍のコーナーに引き寄せたりできる。ヘッドロック状態は一定時間持続するので、そこから打撃技に移行するのも面白い。



相手をヘッドロックで引き寄せる。タッグ戦でかなり有効な技である



同様に、ダウンした相手を引きずることもできるので活用するべし

充実のバトルモードを紹介!!

最後に、数あるバトルモードの中から5つのモードを紹介しよう。トーナメントやリーグ戦形式だけでなく、かなり趣向を凝らしたものが用意されているぞ。

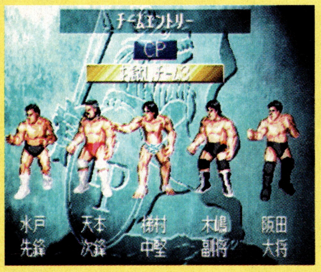
ビクトリーロード

対CPU戦専用の勝ち抜き形式のモード。プレイヤーは自分の操るレスラーを選択し、そのレスラーの所属する団体のトップを目指す。団体のトップを倒すと他の団体に乗り込むことが可能になるので、最終的には全団体を制覇し、ベルトを手に入れることが目標となる。シングル・タッグはもちろん、階級別にベルトが設けられているので、長く遊べそうだ。

階級はヘビー級とJr.ヘビー級、そしてフリーの3種類。すべてのベルトを手中に収めるのだ!!

エリミネーションマッチ

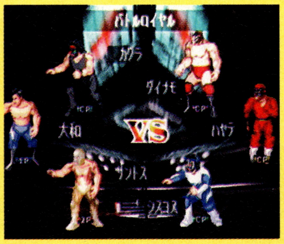
1チーム5人まで選択し、チーム単位で勝敗を競う。勝ち抜きや総当たりなどがある。試合中に受けたダメージが次の試合に影響するという過酷なモードである。



やはり、自分が選んだレスラーでチームを構成するのが一番だ

バトルロイヤル

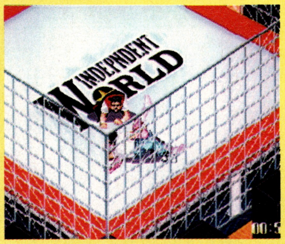
6人のレスラーが同時に戦うモード。場外に落ちるだけで敗者となる「オーバー・ザ・ロープ」など3種類の形式が楽しめる。



夢のバトルロイヤル開催!! 生き残りをかけた戦いに勝つのはいったいどのレスラーだろうか!?

デスマッチ

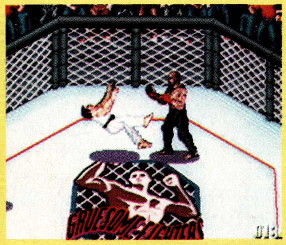
有刺鉄線や時限爆弾が用意された特設リングでの試合。有刺鉄線による流血や、爆発による両者KOのように過激に展開される。



実際にこの形式を得意としているのはFMWという団体だがFMWは本紙の略称でもある

グルーサムファイティング

オクタゴンリングによる試合。各種クリティカルによる突然のKOや、ギブアップのみを決着として認めるルールを採用している。



特異なリングのため、ハンマースルーができない。打撃技と寝技で戦うと雰囲気も十分楽しめる

『ナイツ』ニューバージョン1500円で手に入る!!

ボスはあのギルウイング!!

↑最後のこいつを倒せば、クリアとなる

↑プレイできるのは1ドリームだけだが、一新された風景の中を飛びまわろう

日時によってグラフィックが変化 オマケ要素も盛りだくさん!

独特の飛行感覚が気持ちよかった、あの『ナイツ』がニューバージョンになって帰ってきた。今作は、セガのユーザーへの感謝の気持ちで作られたソフトなので、店頭販売はされず、電話で申し込み、宅配便で送られてくるという形をとっている。肝心の値段は送料手数料のみの1500円! 実質、ソフトはタダということだ。

タイマー機能でバージョンが変わる

『クリスマス ナイツ冬季限定版』の中で遊べるのはスプリングバレーのドリーム(ステージ)だけ。一見体験版的なものだが、サターンのタイマー機能に準じて、ある期間さまざまなバージョンの『ナイツ』をプレイできるのだ。バージョンの種類は全部で4つ。それぞれにタイトル画面が用意されているぞ。ではバージョンがどう違うのかというと、春から秋の期間はいつもの見慣れた世界だが、冬の間は緑につつまれていた風景が一面雪景色になるのだ。そのうえ、心にくい演出がそこかしこに散りばめられているのでどの時期にどんなバージョンの『ナイツ』になるか、とても楽しみだぞ。

クリスマス

↑夢の世界に、雪と光の演出が映える

ハッピーニューイヤー

↑年があけて、ぐっと華やかになった

ウインター

↑雪の降りつもる世界にナイツが舞う

ショートバージョン

↑前作とまったく同じ。なんだか懐かしい

アクション Christmas NiGHTS 冬季限定版
セガ
SS
11月8日受付開始
送料手数料1500円
バックアップメモリー対応
マルチコントローラー対応

クリア後のパズルでオマケが増える

このソフトには本編以外にも様々なオマケがある。ゲームをクリアすると、神経衰弱と同じようにパネルの絵と絵を合わせるパズルに挑戦することができる。そのパズルで合わせたパネルがオマケとしてたまっていく。内容はソニックでのプレイやCG集、ムービー、カラオケなんてのもあるぞ。

与えられた回数だけめくることができる。パネルの場所は変わらないのだ

タイムアタック

コース上のアイテムを全て集めながら、できるだけ速く1周し、ラップタイムを競うモード。時間制限は無いので、思う存分飛びまわれる。

アイテムの位置をよく把握して最速のラップを叩きだそう。絶対ハマルぞ

リンクアタック

コース上の、アイテムの取得とリングの通過を1秒以内に連続して行なうことをリンクという。そのリンクの数を競うモード。時間は無制限だ。

効率よくリングをくぐり抜けよう。少しでもミスすると一からやり直しだ

ソニック

あのソニックを操ってドリームのクリアタイムを競うモード。ナイツと違って飛べないが、ジャンプを駆使して走り回れるぞ。

ついに『ナイツ』の世界をソニックが走る! 不思議と違和感がない

画面右にぶん投げてやっつけよう!

ムービー

今年の6月のおもちゃショーで流されていた『ナイツ』のプロモーション映像。BGMはお馴染みのDREAMS DREAMS。

『ナイツ』の数々の名場面が素敵なBGMにのり、次々に映しだされる

ナイツミュージアム

これまでにセガが作成した数々のCGを見ることができるモード。雑誌などで公開されなかった貴重なものも多く含まれているので見ごたえがある。

ナイツのCGが一番多く入っている

こんな資料的なCGも収められているので、より『ナイツ』の世界が楽しめる

メロディボックス

ドリームで使われた音楽を自分でエディットして楽しむことができるモード。エディットした曲でスプリングバレーをプレイできる。

ナイトピアンの顔の表情を楽譜の上に置いて、曲に変化をつける

ナイトピアンコレクション

A-LIFEのデータを見ることのできるモード。すべてのナイトピアンの好感度を上げると、とっても素敵なことが起こるかもしれないぞ。

ナイトピアンたちは、好感度によっていろいろアクションをとるらしい

育てたナイトピアンたちの好感度も、細かく知ることができる

カラオケ

『ナイツ』のテーマ曲DREAMS DREAMSをカラオケで歌えるモード。画面に歌詞が表示されるので、それに合わせて歌おう。

画面に合わせて熱唱しよう。カラオケの中ならいつでもピッチチェンジができる

【お申し込み方法】

このソフトが欲しいという人は電話で申し込もう。受付けセンターに電話がつながったら、ガイダンスにしたがって住所、氏名、電話番号を登録。1週間後には自宅まで、代金引換の宅配便で届けてくれるぞ。ソフトが届いたら送料手数料1500円を払ってソフトを受け取ろう。

●受付期間
96年11月8日(金)から97年1月31日(金)までの10時から20時
(土、日、祝日も受け付ける)
※ただし96年12月28日(金)から97年1月5日(日)までは休業している

お申し込み先
(株)ワン・トゥ・ワン・ダイレクト
クリスマスナイツ
申し込み受付センター
03−5953−9230

■お問い合わせ先
セガ・お客様相談センター
0120−012235
受付時間 月〜金
10時から17時(祝日を除く)

©SEGA ENTERPRISES

アーケードの問題作がセガサターンに移植決定!!

パワーのブルーノ&テクニックのシンディ。2人のハートは爆発寸前!!

タイトルからして、かなりヤバそうな雰囲気が漂う『ダイナマイト刑事』。実際にプレイすれば、さらにそのヤバさがわかるかも…？

ブルーノ＝デリンジャー
（1Pキャラ）
年齢：42歳
出身：テキサス州
役職：警部補
好きな言葉：体当たり

シンディ＝ホリディ
（2Pキャラ）
年齢：23歳
出身：ニューヨーク州
役職：警部
好きな言葉：忠実

ダイナマイト刑事 DEKA

蹴る！殴る！屠る！単純明快なダイナマイトアクション！

大味なゲーム性、理不尽な難易度、といった一面もあるが、熱狂的な固定ファンも多くいる『ダイナマイト刑事』。ゲームセンターで稼働中のこのゲームが、早くもセガサターンに移植されることが決定した。

一応ストーリーは、ビルを占拠したテロリストどもを相手に、無謀にも1人、もしくは2人で闘うといった豪快な設定。しかし、そんな堅っ苦しいことは考えずに、むらがる敵を倒しまくるのが、このゲーム本来の楽しみかた（だろう）。また、ゲームクリアのためなら、丸腰の相手にも銃を乱射することをためらわない、強い精神力が必要だ！

⬆ステージ1最初のシーン、テラスでの闘い。シンディのフランケンシュタイナーが炸裂したところ。燃え燃えぇッス！　ダイナマイッ！　ダイナマイッ！

アクション	ダイナマイト刑事
	セガ
SS	発売日未定 価格未定

©SEGA

ボタン操作だけで多彩な技が

このゲームの舞台となるのは、エターナルタワーと呼ばれるビルの内部。キャラクタが移動できるフィールドは奥行きがあり、十字キーで自由に移動が可能となっている。3つあるボタンは、パンチ、キック、ジャンプといった構成になっており、『バーチャファイター』などでおなじみの、ガードボタンは存在しない。

ダイナマイトな刑事たちが繰り出す技は、複雑な操作を必要とせず、ほとんどがパンチとキックボタンの組み合わせで炸裂する。敵に接触するとつかみ状態になり、操作しだいで豪快な投げ技を繰り出すこともできる。

ゲームの展開は、ステージごとに設定されたいくつかの戦闘シーンで敵を倒し、最後に現れるボスを倒せば1ステージクリアとなる。シーンをクリアしたときにビジュアルシーンが挿入されることがあるが、ここで気を抜いてはいけない。このとき、画面に表示された操作を素早くこなせなければ、敵との戦闘になったり、大ダメージを喰らったりするのだ！

シンディのサマーソルトキック。キックボタンをためて離すとこの技が出る

タイミングを合わせろ！

ステージ1の途中で挿入されるビジュアルシーン。このシーンでパンチボタンを押すと、敵を一撃で倒せる。反応が遅れたり、違うボタンを押したりすると、戦闘になる

使える物は何でも使え！

闘いの場となるフィールドには、さまざまな武器が落ちていることがあり、それらを使えば敵を効率良く倒すことが可能だ。もちろんプレイヤーは刑事なので、設置されている椅子や豪華な調度品なども、自由に敵に投げつけることも許されている…らしい。武器以外にも、体力を回復できる怪しい薬や、救急箱もあるぞ。

このゲームで、もっともスタンダードとされている武器が拳銃。マガジンも結構落ちており弾薬補給も可能だ。拳銃を装備しているときに敵を背後から捕まえると、逮捕することができ、それだけで敵を無力化させることができる。刑事たるもの必ず覚えておきたいテクニックの一つだ。武器で特に強力なのはマシンガンやバズーカ。遠距離からチクチク攻撃すれば、サディスティックな気分になれることうけあいだ。

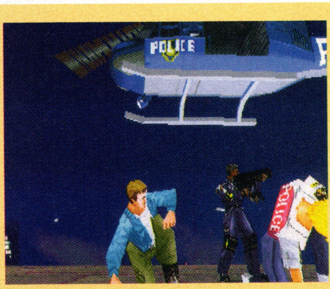
ファイアーバズーカじゃ〜！

敵が持っていたバズーカを奪って使うダイナマイト刑事の相棒シンディ。彼とコンビを組んでいるからかどうかは不明だが、彼女も結構ダイナマイトな性格だ

敵をジャイアントスイングに捕らえているが、注目は脇に落ちているモップ。なんと、モップも装備して使えるのだ！　おそるべし、ダイナマイト刑事

中間デモもダイナマイト！

ひたすら敵を倒すのもいいが、ステージクリア時に挿入される中間デモに注目してみよう。いかにも風なテロリストのボスや、ここでは紹介していないが、捕らわれの美少女が見られる。これを見て、さらにダイナマイトに大暴れだ！



オープニング。刑事がヘリでビルに潜入しているシーン

この、見事に頭が禿げ上がったおっちゃんがテロリストの親玉。偉そうに電話をしているが、結構間抜けかも…

今度は過去の名馬たちと勝負!!

クラシックロード ~優駿~(仮称)

サターン版、初公開!

シミュレーション **クラシックロード~優駿~(仮称)**
ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)
SS
2月28日発売未定
5800円
バックアップメモリー対応
(ブロック数未定)

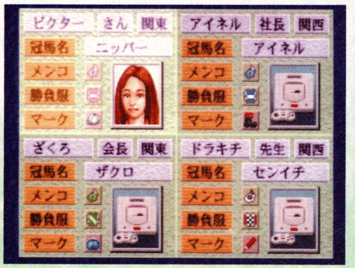
人気の競争馬育成シミュレーションがついにサターンに登場! 他の機種にはなかったまったく新しいゲームスタイルを徹底追求していくぞ。

実在の名馬たちに戦いを挑む

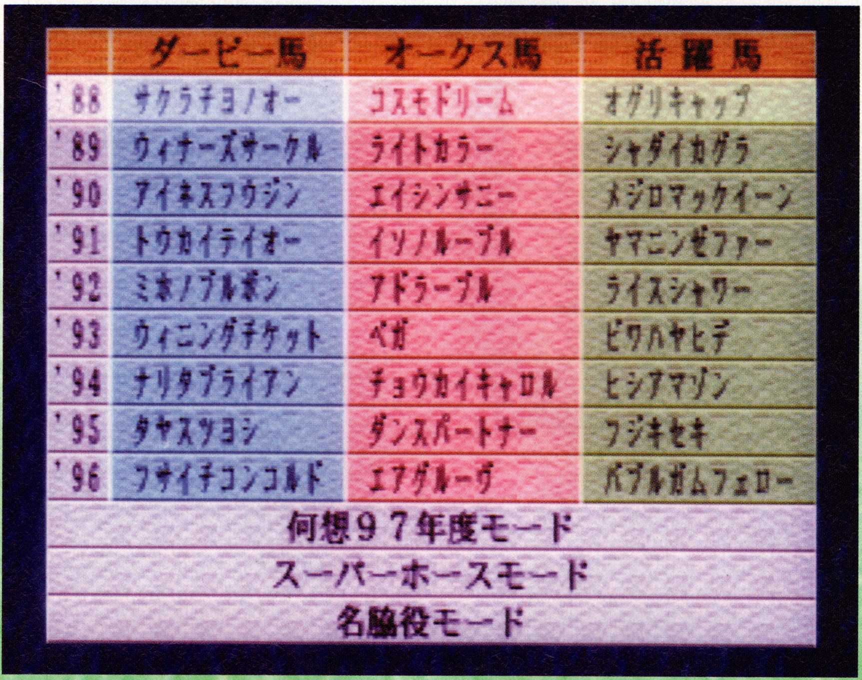
今までの「クラシックロード」シリーズには見られない、過去に主眼を置いたゲーム背景が、今回の最大のポイントだ。

今までのパソコン版やPS版での『クラシックロード』シリーズでは、実際の種牡馬や肌馬を使用し架空の競走馬を生産しプレイするという、ある程度未来的なスタンスで構成されていた。しかし、今回のSS版は逆に過去にさかのぼったものをテーマとして構成されているのだ。今回収録されているデータは1988年から1996年までの10年間となっている。また、仮想モードとして1997年の時代もプレイすることができるのだ。時代ごとに活躍した競走馬たちはモチロン実名で登場する。プレイヤーはその10年の中から1年を選択し、1年間戦うことになる。また、今のところ未定ながらも、一定の条件をクリアすると、歴代の名馬たちが一堂に登場し対戦できるスーパーホースモードや、なかなか活躍できなかった競走馬と対戦できる名脇役モードなどにも参加することができる。今回は何もかもが一新されたSS版を前作のPS版と比較し、相違点ついて検証していく。

⬇馬主選択画面では顔の種類や呼び名、馬の冠名などを選択することができるのだ



⬆実際に存在する全国の各競馬場のコースをあますとこなく再現しているぞ

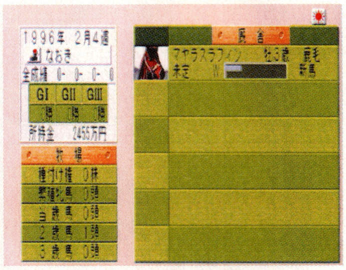


	ダービー馬	オークス馬	活躍馬
'88	サクラチヨノオー	コスモドリーム	オグリキャップ
'89	ウィナーズサークル	ライトカラー	シャダイカグラ
'90	アイネスフウジン	エイシンサニー	メジロマックイーン
'91	トウカイテイオー	イソノルーブル	ヤマニンゼファー
'92	ミホノブルボン	アドラーブル	ライスシャワー
'93	ウィニングチケット	ベガ	ビワハヤヒデ
'94	ナリタブライアン	チョウカイキャロル	ヒシアマゾン
'95	タヤスツヨシ	ダンスパートナー	フジキセキ
'96	フサイチコンコルド	エアグルーヴ	バブルガムフェロー
何想97年度モード			
スーパーホースモード			
名脇役モード			

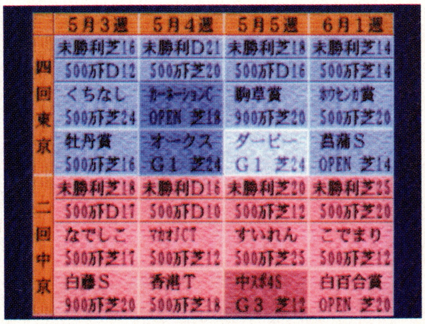
©Victor Interactive Software/／プログレス ※画面は開発中のものです。

CHECK 1 1年ごとにセパレートされた短期モード

PS版では、架空の未来に向かって50年間をプレイしていくゲームだったのだが、SS版ではプレイできる期間が1年間と限定されている。その期間は、基本的に3歳の4月から4歳のダービーまでとなっており、今回のサブタイトルである〜優駿〜とは4歳の夏前までの競走馬のことをいうので、納得といえば納得といえよう。また、この期間中に活躍した競走馬がいればプレイ期間が延び、最大で有馬記念まで延長してプレイすることができるようになるらしい。



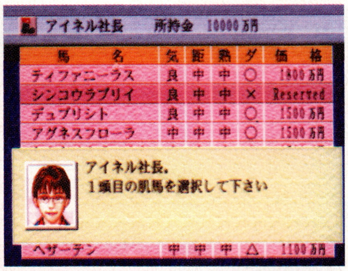
⬆PS版でのプレイ年数は架空の未来にむかって50年間をプレイするものだった



⬅SS版はプレイ期間が1年ごとに区切られている。超短期決戦なのだ

CHECK 2 賞金などといったお金のシステムを排除

レースに参戦し賞金を稼ぎ、高い肌馬や種付け権を手に入れるのがひとつの魅力となっていたPS版をはじめとする『クラシックロード』シリーズ。しかし、SS版ではゲーム開始時の肌馬購入と種付け権購入のとき以外、一切のお金に関する概念が存在しなくなった。だから、レースに優勝しても賞金は出ないし、逆に維持費や調教費、レースの登録料や騎乗費用なども抱えることもない。また、シナリオの途中では競走馬なども購入することができないのだ。このことから、すべてにおいてゲーム開始時が肝心となってくるぞ。



⬆スタート時の、肌馬と種付け権を購入するときのみお金の概念が存在するのだ

CHECK 3 1年ごとにセパレートされた短期モード

レースシーンはサターンで発売される競馬ゲームとしては初となるフルポリゴン映像を使用している。ハードの性質上、フルゲートは12頭となってしまったが、その分展開は非常にスムーズ。さらに注目してほしいのが、競走馬の挙動。まるで本物が動いているのではと思えてしまうほどリアルなのだ。

フルポリゴンの迫力

第3コーナーから第4コーナーにかけては、先頭の馬を中心としたカメラワークで展開する。豪快な差し足で強襲する馬、快速で逃げる馬など躍動感のある動きをじっくりと観戦することができるのだ。レース最大のクライマックスといえよう。

第2コーナーから向こう正面では全体のレースの流れを把握できるよう、すべての馬が見られるようなアングルで迫る。

まだ開発中ということで、写真自体は閑散としているが、完成版はこれに実況の字幕スーパーが表示され、上の競走馬番号も枠ごとに色が塗られる予定。ゴール板なども実在の競馬場と同じ形をしたものが入るそうだ。

前作よりスムーズになった対戦モードとスタイル

今回のSS版ではひらがな50音のみでパスワードを構成させることに成功した。多少文字数が増えてしまうらしいが、誤りが大幅に減少するはずだ。また、一度登録した馬はバックアップされるので、その後はすぐに登場させることができる。それでは今回の対戦モードについて紹介していこう。

①GIバトル

3歳と4歳のダービーまでのGIレースでは、レースの直前で出走する馬のパスワードを取ることができる。それを使った仮想GIレースを行うモード。同レースの記録があれば対戦も可能だ。

②CRバトル

パスワード馬を使って、1年間の調教とレースの勝負を行うもの。これは4歳時の馬のパスワードでも、3歳の基本能力値の状態からスタートするので、調教の腕ひとつで、勝負が大きく変わる。

③CRバトルロイヤル

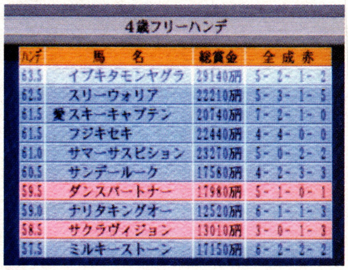
パスワードで登録されたすべての馬が登場して1年間レースを行うモード。ただし、ここでは調教することができずに観戦するのみ。自分たちの作った馬のナンバー1を決める、まさにバトルロイヤルの名にふさわしい戦いだ。

⬆今回のパスワードはPS版よりカンタンになった。やはり対戦が一番燃えるよね

過去10年間の史実データを用意

データの豊富さとしても定評のある『クラシックロード』シリーズ。今作でもその基本概念はしっかりと踏襲されているのだ。

一連の『クラシックロード』シリーズの最大の魅力となっているのが、「データの豊富さ」である。今回は過去10年の競走馬の名前や血統から、騎手のデータにいたるまで収録されているのだ。とくに、騎手や種牡馬、肌馬の能力値などは1年ごとにデータを変えているという徹底ぶり。「今までは未来を題材としていたので、架空のデータを作れば良かったのだが、今回は過去がテーマなので間違いのないように細部にわたってデータ収集した。一番時間をかけた部分と言っても過言ではないでしょう」とは開発者の弁。それほどまでにデータに関しては執着しているのだ。ここでは、その苦労の結晶ともいうべきデータ関係の内容や調教の基本システム、さらに委託調教師の能力などについて詳しく掘り下げてみることにする。

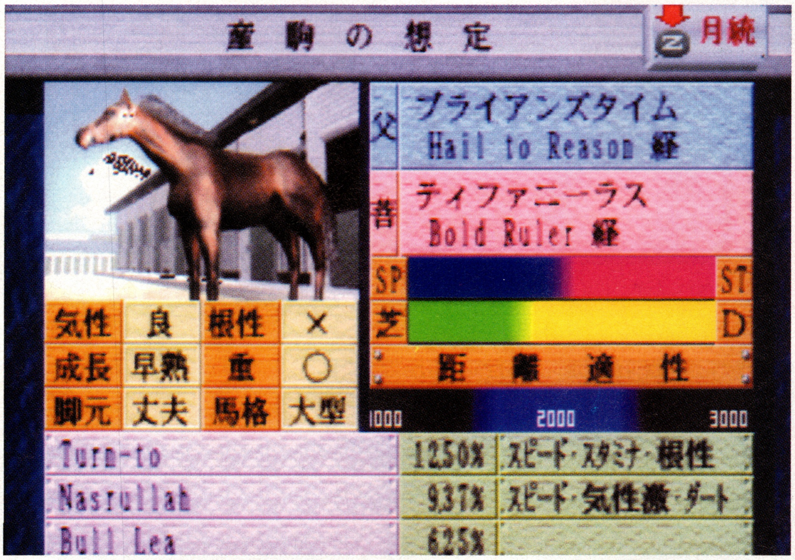

4歳フリーハンデ

ハンデ	馬名	総賞金	全成赤
63.5	イブキタモンヤグラ	29140万円	5-2-1-2
62.5	スリーウォリア	22210万円	5-3-1-5
61.5	愛スキーキャプテン	20740万円	7-2-1-0
61.5	フジキセキ	22440万円	4-4-0-0
61.0	サマーサスピション	23270万円	5-0-2-2
60.5	サンデールーク	17580万円	4-2-3-3
59.5	ダンスパートナー	17980万円	5-1-0-1
59.0	ナリタキングオー	12520万円	6-1-1-3
58.5	サクラヴィジョン	13010万円	3-0-1-3
57.5	ミルキーストーン	17150万円	6-2-2-2

⬆過去10年の記録がデータベースとしても使えるくらいに細かく収録されている

CHECK 1 配合予想データをつぶさに表示

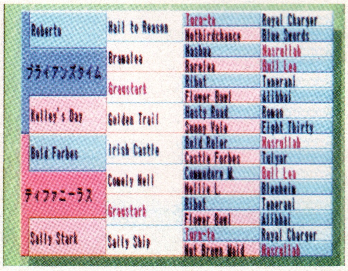
配合時に見ることのできるのが左の画面。途中ではほかの競走馬を購入できない今作だけに、さまざまなセクションにわかれて予想が立てられているのだ。しかし、現実の競馬にもあるように必ずしも予想どおりの馬が産まれてくるわけではないぞ。



①産駒の予想性質
この種牡馬と肌馬によって生まれてくる産駒の予想能力について表示されている。気性はおとなしいか激しいか、夏の暑さに強いか弱いかなど、その項目はさまざまである。

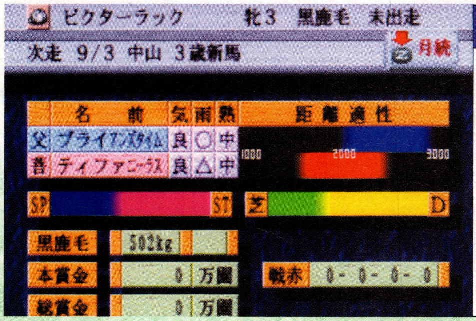
②産駒の混入血液率
先祖から受け継がれる血液の濃度をパーセンテージで表している。血液の濃度は、その先祖の持つ能力（スタミナや勝負根性などの有無）を引き継ぐ要因として重要視される。

③産駒の予想適性距離・脚質
産まれてくる産駒が一番能力を出し切れる距離と、トラックタイプの適性度の予想をグラフによって示したもの。帯の色分けによってその度合いがわかる。


⬆サラブレッドの先祖3頭から構成されている血統相関データも充実している

前作よりスムーズになった対戦モードとスタイル

産駒にも左の写真のような独自のデータ画面が存在する。基本的な脚質から気性、重馬場の得手不得手などがつぶさに表示されているのだ。これに上の配合前の予想を組み合わせれば、この馬の大体の能力について理解できるようになっている。しかし、芝が得意なはずなのにダートで大活躍するなどといった、数値上では出てこない潜在能力の存在なども確認されている。結局はフタを開けてみなければわからないのだ。

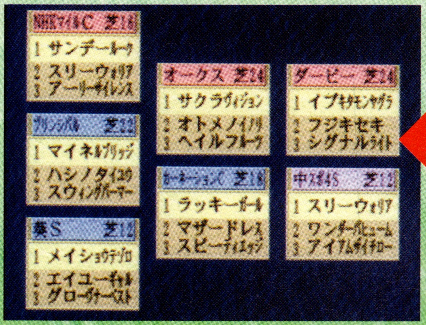


産駒後の独自の能力

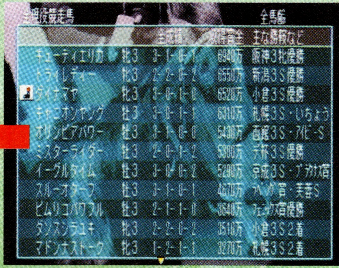
- スタミナ重視派か、スピード重視派か？
- 芝向きか、ダート向きか？
- 距離の適性はどうなるか？
- 気性の具合いは？
- 重馬場に強いか、弱いか？

CHECK 2 各馬のローテーションもまとめて表示

サターン版ではローテーション表というものが登場した。これは、ステップレースやGⅠレースの結果1着～3着の馬名がわかる表である。これによって、どの馬がどのようなローテーションを組んで勝ち上がってきているのかがわかるのだ。また、うまいローテーションをそこから学び取ることもできる。PS版では競馬場や全現役競走馬データで確認しなくてはならず、それでもローテーションまでは知ることができなかったので、このあたりは親切設計になったと言えよう。



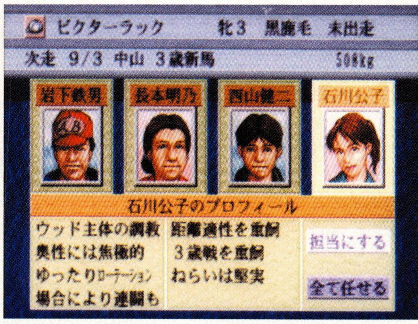
➡各ステップレースやGⅠレースの着順が一目で確認できる


⬆PS版では現役競走馬データがあったが、ローテーションなどがわかりづらかった

CHECK 3 騎手、調教師にも細かい設定が

今回も委託調教師は存在する。しかし、残念ながら各調教師の細かい能力や調教のスタイルなどに関しては今のところ未定となっている。そこで今回は、各調教師の顔からうかがえる調教方法や性格を編集部の独断と偏見で予想してみた。

騎手のデータも充実している。今回は開発中ということもあって、写真で見ても変化を感じないのだが、騎乗走法のグラフなどはわかりやすく表示される予定だ。



調教師名とそれぞれの馬の育てかた

岩下鉄男	厳格そうな顔立ちから、スパルタ教育を身上としているような雰囲気が漂ってくる。
長本明乃	女将さん的な存在か。馬を大切に扱う、故障の少ない調教方法を行ってくれそう。
西山健二	まだまだ若手といった感じ。可もなく不可もない、基本的な調教方法で攻めてきそう。
石川公子	こちらも若手。だが、女性の鋭い感性が働いた、大胆奇抜な調教を行ってきそうだ。

騎手データは騎手の名前、勝率、勝ち数、そして年度の各騎手が見せた騎乗走法（逃げ、先行、追い込み、差しの4種類）の割合をグラフで表示している。これらのさまざま情報を参考にして、騎乗を依頼する騎手を選出していく。また、この表は上位成績者順によって構成されている。

騎手のデータパラメーターについて

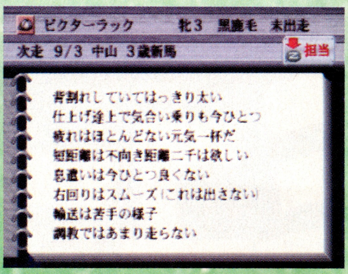
データは年度によって変化する。同じ騎手でも毎年同じ騎乗走法を繰り返しているわけではないからだ。データは過去10年の実在の騎手データを調査したもので、それに模した架空騎手を登場させている。また、実際にその年に引退する騎手がいればそれに模した架空の騎手も引退する。逆に新人騎手としてデビューする騎手がいれば同じ年にも架空の騎手が登場するようになっている。

CHECK 4 調教で微妙に変わる馬の体調、調子

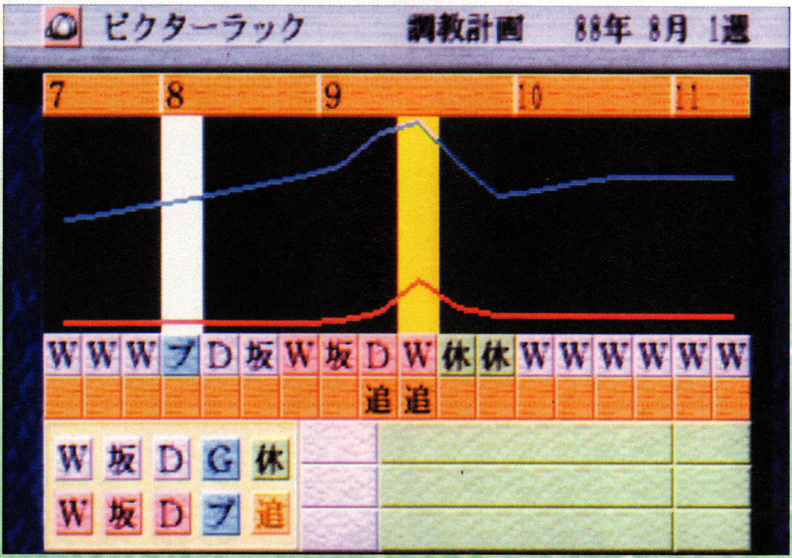
レースを勝つために必要不可欠なのが調教だ。下の写真を見ればわかるように、実際に存在する調教内容のほとんどを網羅していると言っても過言ではない。また、調教によって変化する競走馬のパラメータも、より現実の競走馬に似せた作りとなっている。仕上がりや疲労などは折れ線グラフで表されているので、先々の調教プログラムやレースローテーションなどを細かく決定することが可能だ。

刻々と変化する馬のバロメータ

調教画面と同様に注目してほしいのが下の調教メモだ。調教を行う際に参考になるこのメモは、今現在のその競走馬の体調や能力などが細部にわたって書かれている。さらにどのような距離が向いているか、気性はどうかなどといったアドバイス的な言葉も記されているという優れものなのだ。



⇧調教と同時に細かく変化していく調教メモも重要。何度も見ておく必要がある



①体調、調子のリズム

青のグラフは仕上がり、赤のグラフは疲労を示している。レース当日までに最高の状態まで仕上げるのがベストなのだが、もちろん疲労も上がる。すべては調教しだいだ。

②レース日の確認

白くなっている部分が現在の日付、黄色くなっている部分が登録したレース日となっている。ここでレースの確認をしつつも、調教ローテーションを組み込んでいくのだ。

③調教メニューについて

調教のメニューはウッド、ダート、坂路、プール、ゲート、追い切り、休養がある。調教によっては度合いの強弱をつけられるものも存在する。

ジャンル/アクション
アーケード発売/1985年5月
仕様/1人プレイ専用
ノーマルモード/なし

ジャンル/シューティング
アーケード発売/1987年6月
仕様/2人交互プレイ可能
ノーマルモード/あり

ジャンル/シューティング
アーケード発売/1985年7月
仕様/2人交互プレイ可能
ノーマルモード/なし

文字完成!!
ジアム堂々完結?!

ジャンル/アクションアドベンチャー
アーケード発売/1989年4月
仕様/2人同時協力プレイ可能
ノーマルモード/あり

ETC	ナムコミュージアムVOL.5
	ナムコ
PS	97年発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（1ブロック）

ミュージアムVOL.5

© (株)ナムコ ※『パックマニア』の画面はアーケード版のものです

"namco"のナムコミュージアム VOL.5

ナムコアーケードゲーム往年の名作をカップリングしたシリーズ5作目。パッケージの「namco」の文字がこの5本目のタイトルで完成するということで、この人気シリーズも一段落といったところ。でも、まだ移植されていない他の名作はいったいどうなる?!

『ナムコミュージアム』待望のシリーズ最新作が登場!!

ナムコアーケードの名作が6本組み（『VOL.4』から5本組み）でプレイステーションに移植されてきた。これはその『ナムコミュージアム』シリーズの第5弾で、内容は'85年以降にリリースされた『メトロクロス』『バラデューク』『ドラゴンスピリット』『パックマニア』『ワルキューレの伝説』。ちなみに、『ドラスピ』『パックマニア』『ワルキューレ』には横置きのTVで縦画面で遊べる「ノーマルモード」がある。

家庭用移植初タイトル2本も

今回注目したいのは、2本の家庭用マシン初移植作品。その2本とは『バラデューク』と『パックマニア』で、『バラデューク』はパソコンのX68000に、『パックマニア』はMSXには移植されている。

⇧アーケードは'85年の発売の『バラデューク』。『ファミスタ』の作者の作品のひとつでもある

CGオープニング&ミュージアムは?

毎回、ゲームだけでなく当時のアーケードのインストや筐体などが収録されているミュージアム。そこには、プレイヤー名を登録してくれる受付、各ゲームごとの展示通路、筐体などがあるゲームルームと、内容は未定だがライブラリーがある。また、今までオープニングCGムービーでは、パックマンがモンスターや『ポールポジション』のマシンに追われ、ソルバルウに乗り『ドラゴンバスター』のドラゴンを倒し、スケボーでドルアーガの塔から飛び降り、景清に追われたりしているが、今回はどうなるのかも見ものだ。

ナムコアーケードゲームリスト

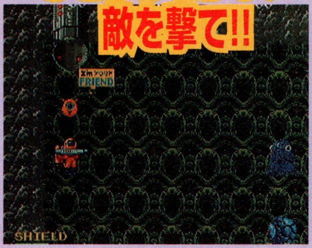
1985年	『ドラゴンバスター』『モトス』『メトロクロス』『バラデューク』『ディグダグⅡ』『スカイキッド』『ホッピングマッピー』
1986年	『トイポップ』『イシターの復活』『サンダーセプター』『源平討魔伝』『スカイキッドⅡ』『ローリングサンダー』『サンダーセプターⅡ』
1987年	『妖怪道中記』『ワンダーモモ』『ドラゴンスピリット』『ブレイザー』『ギャラガ'88』『クエスター』『パックマニア』『ファイナルラップ』
1988年	『'88プロ野球ワールドスタジアム』『アサルト』『メルヘンメイズ』『超絶倫人ベラボーマン』『爆突機銃艇』『オーダイン』『メタルホーク』『フェイスオフ』『プロテニスワールドコート』『スプラッターハウス』『未来忍者』
1989年	『フェリオス』『ウイニングラン』『ロンパーズ』『ブラストオフ』『ワルキューレの伝説』『ウイニングランSD』『ダートフォックス』『プロ野球ワールドスタジアム'89』『ファイネストアワー』『バーニングフォース』『フォートラックス』『ウイニングラン鈴鹿GP』『デンジャラスシード』

namc「o」の後はどうなるミュージアムシリーズ!!

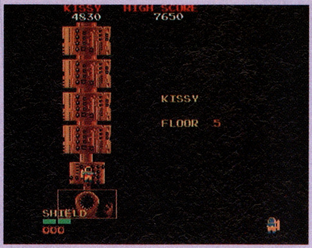
'95年の『VOL.1』から『2』『3』『4』と続々発売されて、今回『5』が発売されることになる、『ナムコミュージアム』シリーズ。このシリーズのパッケージには、『1』から順番に「n」「a」「m」「c」と大きくナムコレッドで印刷されている。つまりこの『VOL.5』の「o」で、「namco」の文字が堂々完成するわけだが、これでシリーズは完結してしまうのであろうか? それについては、左の表を見るまでもなくナムコの名作は数知れないので、惜しむ声が多いと思われる。しかし、ナムコとしては「今のところ未定」ということだ。

VOL.1	VOL.2	VOL.3	VOL.4
パックマン	キューティQ	ギャラクシアン	パックランド
ラリーX	ゼビウス	ミズ・パックマン	イシターの復活
ギャラガ	マッピー	ディグダグ	源平討魔伝
ボスコニアン	ギャプラス	ポールポジションⅡ	アサルト
ポールポジション	グロブター	フォゾン	オーダイン
トイポップ	ドラゴンバスター	ドルアーガの塔	

おどろおどろしい敵を撃て!!

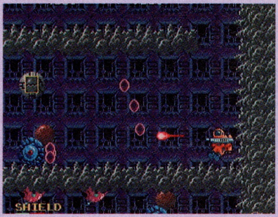


⬆主人公の上にいる黄色い生き物が、救助しなければならないパケット族



⬆ステージ1のマップ。これから主人公は「カプセル」フロアに挑んでいく

主人公「ファイター」を操って「オクティ族」を倒していくアクション。1ステージが6つのフロアで構成されており、各フロアのすべてのオクティ族を倒すと次のフロアへ進める。フロアクリア後にはボーナスゲームのルーレットもある。また、特定のオクティ族を倒すとカプセルが現れ、この上を通過するとパワーアップしたり、逆に敵の罠にかかったりするのだ。



⬆フロア上のオクティ族をすべて倒すと、次のフロアへ続くハッチが開く。画面左にある銀色の「カプセル」を取ると、アイテムや罠が現れる

パケット族を救い、不気味なモンスターを倒す！

BARA DUKE

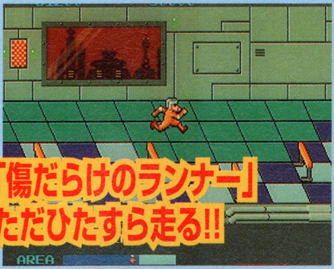
バラデューク

METRO-CROSS

メトロクロス

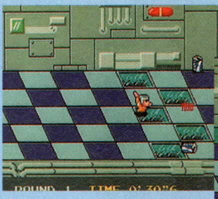
アイテムを駆使して走るハイパー障害物競争

「スリップゾーン」や「ハードル」、「落とし穴」などの障害物を避け、時折コースに現れる「スケボー」や「ジャンプ台」などのアイテムを駆使してゴールを目指すゲーム。ゴールまでたどりつければ1ラウンドクリアで、全8ステージ、32ラウンド用意されている。アイテムをいかにして取り、活用できるかがクリアの鍵。

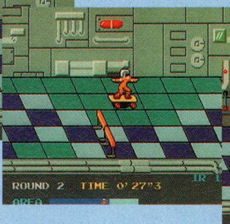


「傷だらけのランナー」ただひたすら走る!!

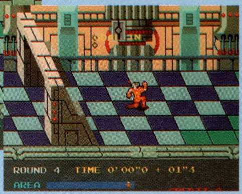
⬆障害物と言えば「ハードル」は付き物。ジャンプして跳び越えよう



⬆これは、落ちるとロスタイムとなる「落とし穴」と、踏むと2秒間タイムを止められる「アルミ缶」



⬇緑のパネルを踏むと、スピードがダウンする



⬇ゴール。制限時間内にクリアーできないと、感電してゲームオーバーになってしまう

DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリット

勇士アムルが竜と化しザウエルの軍団と戦う

主人公アムルの化身、ブルードラゴンを操って対空と対地のファイアーを使いこなし、敵を倒す。ドラゴンは、地上にある卵を撃つと出るアイテムが赤なら火力アップ、青なら首が増えて攻撃しやすくなる。また、点滅する敵を撃つと、スピードアップなどのパワーアップアイテムが出る。

蒼竜となりて敵を撃つ！

⬆勇士アムルが、ブルードラゴンに変身するオープニングの1シーン。闇の魔王ザウエルを倒し、いけにえとして連れ去られた、ミッドガルド王国の王女アリーシャを救い出すのが目的

⬇エリア1のボス「プレシオザウルス」。ふたつの首で挑みたい

⬅首が3つになり頼もしくなった。この先は、火山から溶岩が吹き出してくるので、吹き出すタイミングを見て、当たらないように避けて進むシーン

⬅ステージ1の「カルスト」。まだドラゴンは首がひとつで、火力が最弱と頼りない。早くパワーアップしたい

PAC-MANIA
パックマニア
ドットイートの名作パックマンが走る!跳ぶ!

あの『パックマン』の立体版。立体になって、新たに楽しさがパワーアップ。なんと、このパックマンはジャンプができるのだ。これでもう、モンスターの挟み打ちにも安心できる!? でも、立体的になったとはいえパックマンはパックマン、ルールは今まで通り簡単で、マップ内の「ドットエサ」をすべて食べ尽くせば1面クリアーとなる。ちなみに、この『パックマニア』は、家庭用ゲーム機には、初めて移植されることになる。それだけにこの移植は、昔ゲーセンで遊んだプレイヤーにとっては朗報といえるだろう。

モンスターを飛び越せ!!

⇧これが噂のジャンプ。このジャンプは追いつめられたときや、挟み込まれたときに活用したい。しかし、ジャンプするモンスターもいるので注意が必要なのだ

⇦立体的になり、パックマンもつやつやしていて、かわいらしくなっている。モンスターも、丸くてつやつやかだ

⇨3Dになっただけでなく、色彩が豊かになり、見た目にも楽しくなった。そして迷路を構成している壁も、ブロックのようなものなど、いろいろな形が用意されている。

WALKÜRE NO DENSETSU
ワルキューレの伝説
ワルキューレとサンドラの「黄金の種」をめぐる冒険

『ワルキューレの伝説』は、ファミコン版『ワルキューレの冒険　時の鍵伝説』で生まれたキャラクタ、ワルキューレがサンドラ（2人同時プレイのときに登場）と大活躍するアクションである。

ステージ数は、「サンドランド」「炎の大地」「マグマの洞窟」「黄金の城塞」「さいはての村」「氷の洞窟」「北の大地」「地球内部」の8つ。各ステージの最後にはボスがいるぞ。

ゲーム内容には、アクション、シューティング、アドベンチャー、パズルの要素が入っており、ジャンプや武器、魔法を駆使しながら、北へ北へと向かっていく。その魔法には、巨大化してジャンプで地震を起こす「BIGの術」や、画面内の敵をザコにしてしまう「カメレオンの術」など、ユニークなものがそろっているのだ。

⇧ラウンド1のボス「ツインギラス」の頭突き攻撃を受けると転んでしまう。「ツインギラス」は、頭突き以外にも炎を吐いてくる。うまく倒すことができれば、次のステージへと進むことができる

⇧空中に浮かぶ足場を跳んで、先に進む場所。この足場は一定のリズムで動いており、止まっていてはくれない。地上に落ちてしまうとダメージを受け、落ちた場所からのやり直しだ

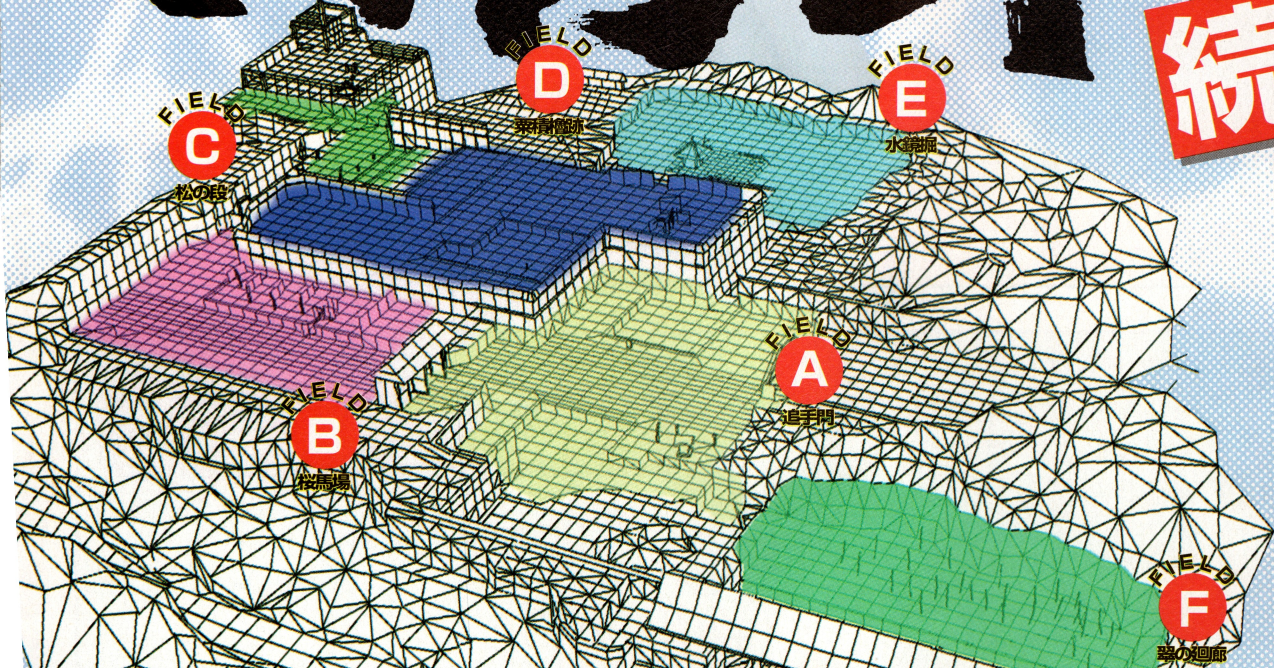
⇩行商人「ズール」。旅の先々で出会い、いろいろと世話になる。ここで強い武器を買い、これから先の冒険の助けにしよう。また、盾や回復アイテムも買うことができる

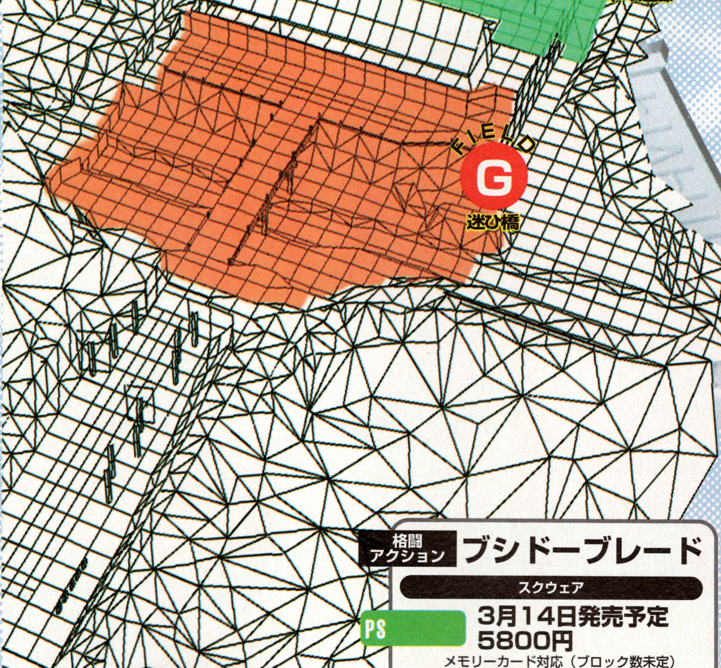
⇩「どうか、あなた達の力で地上を救ってください」という女神さまの命を受け、神の子「ワルキューレ」と「サンドラ」が「黄金の種」を求めて旅立つ。この場面はスタート直後のものだ

2人で力を合わせ家族と世界を救え!

ブシドーブレード 続報!!

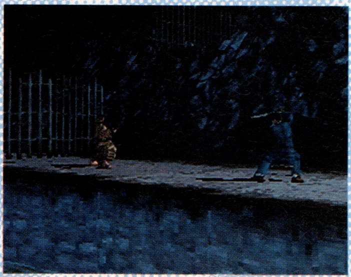
様々なフィールドからなる世界（ワールド）と新システムの詳細が明らかになった!!





陰陽の迷ひ城に点在するフィールドの地形を知ることから戦いは始まる!!

戦いの舞台となるのは、かつて「陰陽の迷ひ城」と呼ばれた広大なフィールド。この丘陵地に建築された城郭の全貌と、10余りあるうちの7つのフィールドの詳細がついに公開された。キャラクタたちは様々なフィールドを移動し、ときには地形や障害物を利用しながら戦いを繰り広げていく。各フィールドの地形を知ることから戦いは始まっているのだ!



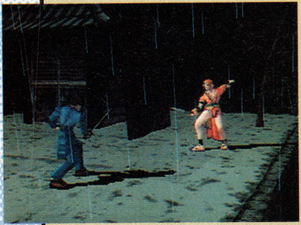
地形を利用した戦いは『ブシドーブレード』の特徴の1つであると言える

©スクウェア／ライトウェイト

格闘アクション	ブシドーブレード
	スクウェア
PS	3月14日発売予定 5800円 メモリーカード対応（ブロック数未定） 両画面同時プレイ可能（最大2人）

FIELD E 水鏡掘

水に足を取られたら…



敵の侵入を防ぐために水が張られた堀だが、干上がっている場所もあるようだ。高い壁に囲まれているので落ちると…。

⬇逃げる相手を堀へ追い詰めるのもプレイヤーの腕のうち

⬆足が速いキャラは水の中に入ると不利になる

FIELD A 追手門

巨大な門での戦いは?

「城の正面」という意味を持つ大手門を、ここでは追手門と呼ぶ。石碑などの小さな障害物も、ちゃんと位置を把握しておくことが大切だ。

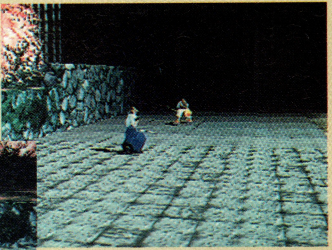
⬅広大な平地が広がる、門の前。隠れる場所はない

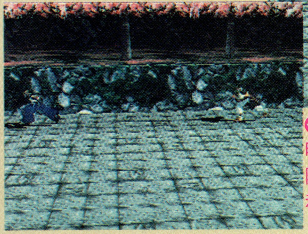
⬆障害物がまったくない場所は、かえって戦いにくいのかも知れない…。それとも単に、練習用に近いフィールドなのか？

FIELD B 桜馬場

桜並木を行く

追手門を抜けるとこの場所に出る。桜のところ以外に特徴的な地形はないので、戦いやすいと言えるだろう。



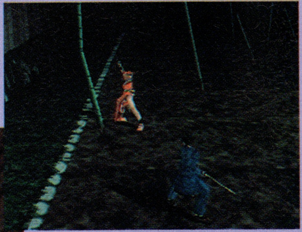


⬅➡追手門から続く石畳と、闇に映える桜が美しい場所。桜の木は障害物となるので、あえてそこを利用することもできる

FIELD F 翠の廻廊

竹薮を味方にできるか!?

竹薮が広がるフィールド。竹だけではなく、小さな水路跡や小道なども見受けられる。障害物を利用した戦いが一番発揮できそうな場所と言えるだろう。



⬅自分が有利に戦える場所まで相手を誘い込め！

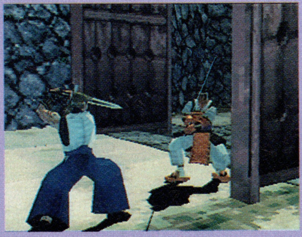
⬆どこへつながっているかもわからない道。自分の位置は常に把握したい

➡やはり薙刀のような長い武器は使いにくくなったりするのだろうか？

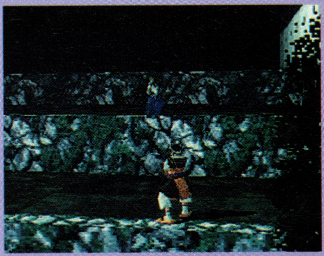
FIELD C 松の段

高所を取れば有利か!?

かつては松林があったと言われる場所だが、いまは大きな段差が残るだけ。この段差を活かして戦えるか!?



⬆障害物を楯に使い、相手の攻撃を防ぐこともできる？

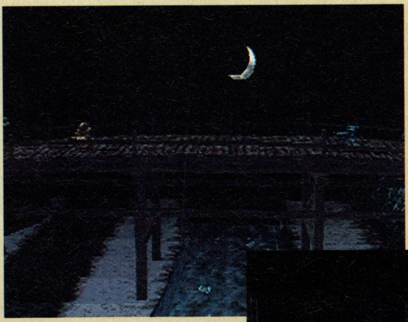


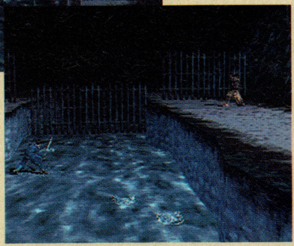
⬆この巨大な段差をどう使うか!?

FIELD G 迷ひ橋

橋の上に逃げ道なし!?

中央に小川が流れる大橋。ここから城へ侵入し、戻ってきた者はいないという噂から「迷ひ橋」と呼ばれる。





⬅➡狭い橋の上で戦うか、それとも川まで降りて戦うか？時には相手と武器を交え、時には逃げ回り、うまく誘うといった駆け引きも必要になるだろう

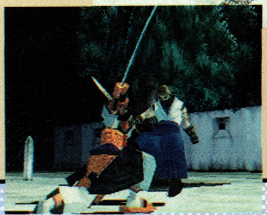
FIELD D 粟積櫓跡

隠れる場所は松の木のみ

食料の粟を貯蔵し、本丸を守る櫓があった場所。樹齢300年という松の木も攻防の鍵となるか?

⬆松の木だけでなく、櫓の跡らしき壁も見える。敵を追いつめて戦おう

⬅ここも障害物は少なめ。右下に見える金網(?)も気になる



⬅最後に勝敗を決するのはプレイヤーの腕か

操作方法とその仕組みはいたって単純 あとはそれを使いこなせるかどうかだ

基本の動きは移動、攻撃、防御、構えの4つからなり、構えは上段、中段、下段の3種類がある。攻撃は主に頭部を狙う上攻撃、主に腕や胴体を狙う中攻撃、主に足元を狙う下攻撃の3つに分かれ、3種類の構えのそれぞれから繰り出せる。

これらの操作に必要なボタンはすべて解りやすく配置されており、ステップ移動やランニングは＋ボタン、構えの変更はR1とR2。攻撃に関しては△が上、○中、×は下攻撃、残りの□が防御となる。

ただし、これらの動きは新システム「モーションシフト」によって、移動＋攻撃や移動＋移動のように複数組み合わせることで連続した1つの動きになるのだ。

単純明解な基本操作

移動

→	前方への移動
←	後方への移動
↑	画面の奥へ移動
↓	画面の手前へ移動

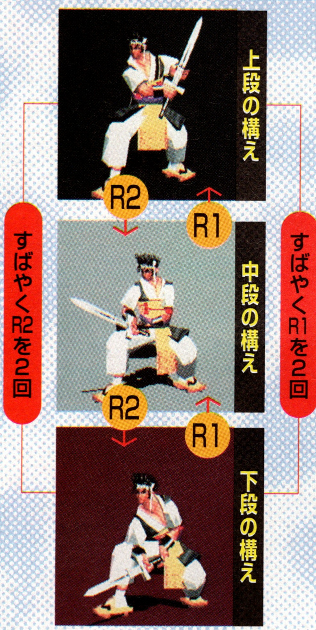
攻撃・防御

△	上攻撃
○	中攻撃
×	下攻撃
□	防御

R1 構えを上に変更　R2 構えを下に変更

この他に、ステップ移動（同方向に2回入力）やランニング（2回入力後に方向キーそのまま）、R1やR2を使った重心の移動などがある。

構えによって出る技が変わる



上段構えからの下段攻撃と下段構えからの下段攻撃では、入力するボタンこそ同じでも技は違う物になる。例えばキシドーソードなら前者は上段構えから振り下ろすような攻撃、後者は下段構えから足元を払う攻撃へと移行する。

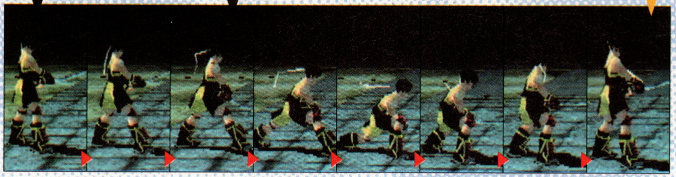
構え以外にも

↑構えと攻撃、そして移動の3つを組み合わせることで技が変化

動作と技がつながる!? モーションシフトとは

モーションシフトとは、単独な動きであるはずの移動や攻撃といったコマンドを連続で入れることによって、流れるような1つの動きを作り出せるシステムだ。今までの格闘ゲームでは複雑なコマンドを入力していた大技も、このモーションシフトなら、基本の操作さえ覚えてしまえば、あとはキャラの動きをイメージして入力すると自然に技を出せるというわけだ。

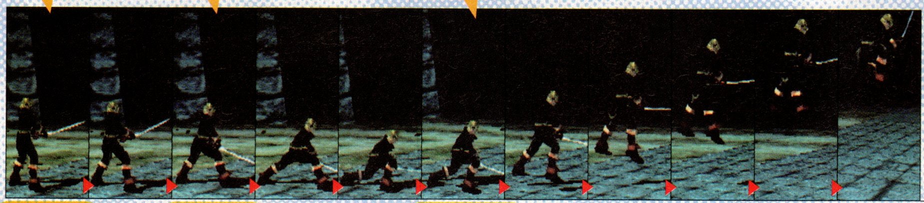
踏み込みながら重心を下げる



ジャンプ

前へ移動 → ＋ 重心を下へ R2 ＋ 重心を上へ R1

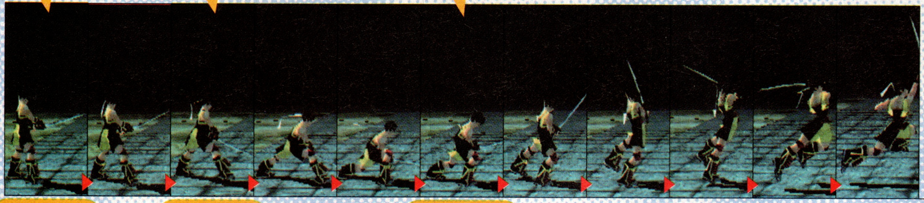
このゲームでのジャンプは踏み込みと重心移動によって行われる。最初に踏み込んで移動の足掛かりを作り、R2で重心を下へ、続いてR1で重心を上げればジャンプの動作が完成する。R1とR2は構えだけでなく重心も上下させられるのである。



兜割

前へ移動 → ＋ 重心を下へ R2 ＋ 上攻撃 △

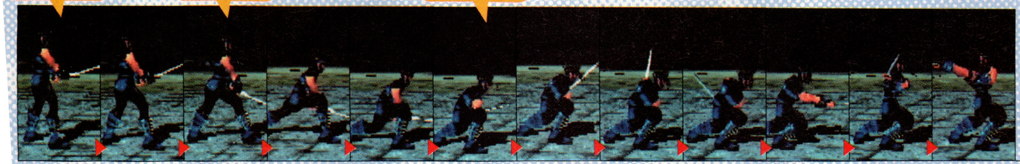
基本の上攻撃も、踏み込みながらしゃがんで繰り出せば兜割になる。コマンドはステップ移動（→）から重心を下げ（R2）、上攻撃（△）を入れるだけ。ジャンプのフェイントや相手の懐へ潜り込みながらの攻撃として使えるだろう。



似我八

ステップ移動 → ＋ 重心を下へ R2 ＋ 下攻撃 ×

しゃがみ移動の最中に下攻撃（×）を入れることで、足元への攻撃、似我八にシフトする。ジャンプ等に見せかけた一種のフェイント技だ。



キシドーソードにおけるモーションシフトを使った技6種類がついに公開された!!

武器の特性を知れ!!

構えや攻撃ボタン、移動の方法などの組み合わせによって繰り出される技が変わることは前にも触れた。しかし、技が変化する条件はこれだけではない。キャラクタが使う武器の種類によっても技が変わってくるのだ。ここではキシドーソードを例にとり、モーションシフトとコマンド入力の具体例を挙げていく。構えと移動、そして攻撃を組み合わせることで、相手の攻撃を避けながら斬りつけたり、特定の部位を狙ったりすることが可能となる。一撃必殺のゲームシステムだけに、フェイントや避けながらの攻撃は重要。

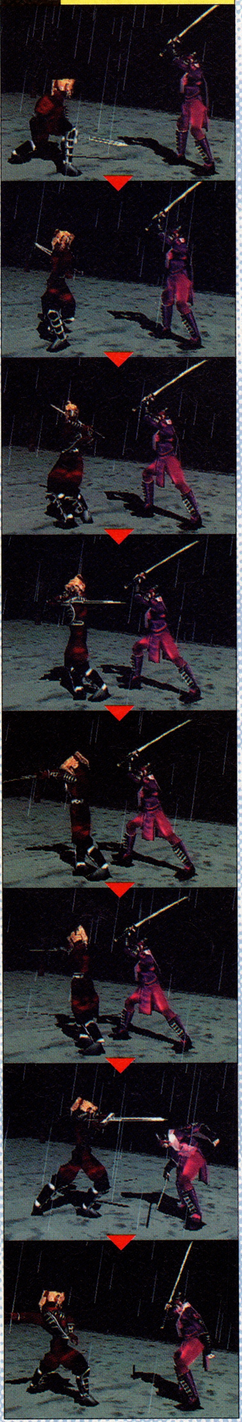
⬆キシドーソードは速さこそ期待できないものの、重さを活かした破壊力が魅力

踏み込み右「振り回し」

[下段から]→○

これは下段の構えのまま踏み込み、剣を振り回すように回転させて足元を払う攻撃だ。剣の重みと遠心力が相乗効果をなし、破壊力と勢いは確実に高くなるはずだ。

左側	蛍火
右側	御門

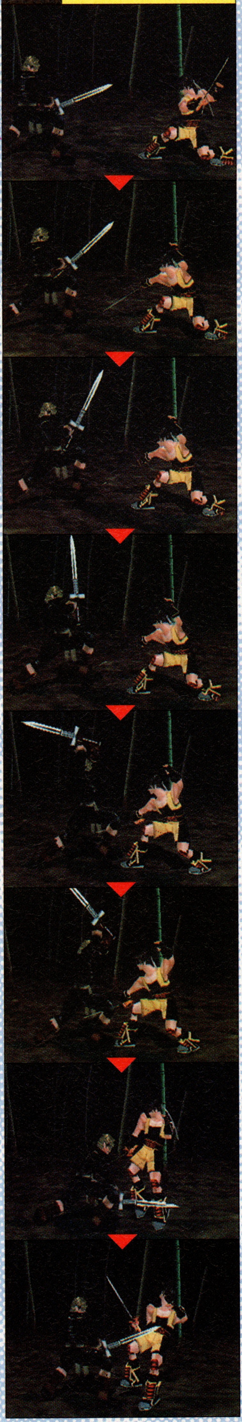


踏み込み「脳天砕き」

[中段から]→△

中段の構えから剣を大きく後ろへ引き、勢いをつけて地面へ向けて振り降ろす攻撃。キシドーソードの重みを活かした攻撃で、通常の脳天砕きよりも破壊力がある。

左側	ブラック・ロータス
右側	辰美

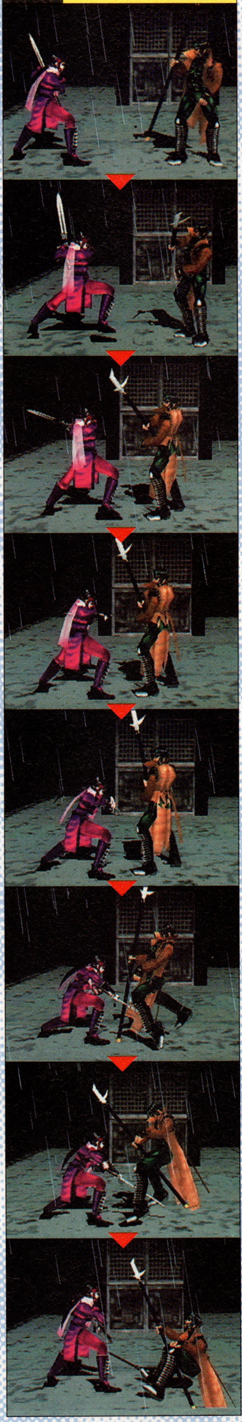


踏み込み右「膝砕き」

[上段から]→×

上段の構えからステップ移動(→)で踏み込み、下攻撃(×)によって相手の膝を狙う。うまく当てれば後述の「足を引きずった状態」へ追い込むことができるだろう。

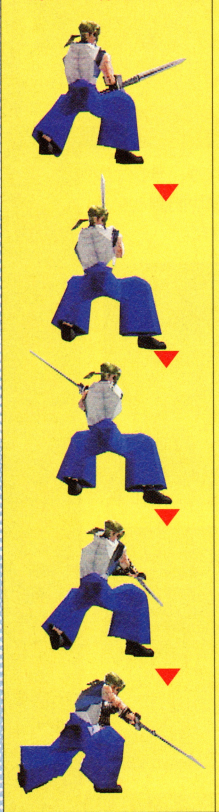
左側	御門
右側	空蝉



[キシドーソード]基本の型の例(中段構え)

右「足すくい」

⬇左に剣を振りかぶり、足元をすくうように振り抜く下攻撃(×)。これも中段の構えから行える



左「鎖骨砕き」

⬇斜め上に軽く振りかぶり、相手の左鎖骨から右脇腹へ抜けるように斬りつける中攻撃(○)だ

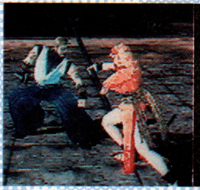
「脳天砕き」

⬇中段の構えから頭部を狙って剣を振り下ろす上攻撃(△)

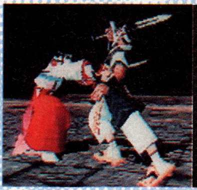
身体のどこにダメージを受けるかで生と死の分かれ目が決まる!!

『ブシドーブレード』では、キャラクタのアタリが頭、胴体、腕、足と、主に4種類に分かれている。この各部位に深く攻撃を受けると、腕か足なら使用不能に、頭か胴体といった急所は一撃で絶命してしまう。では、腕や足が使用不能となった場合、もはや戦いを続行することはできないのだろうか？
　腕が使えなくなったら何らかの制約がつくだろうが、試合は続けられそうだ。足も同じで、移動速度は落ちるが、構えも防御も攻撃もちゃんとできるぞ。

急所へのダメージは即「絶命」


頭部

⇧頭部へ深い攻撃を食らえば、確実に絶命する


胴体

⇧胴体とはいえ、相手の武器が貫通すれば絶命は必至

腕と足なら戦闘続行可能!

腕にダメージ

⇧腕をひどくやられると武器が持てない。片手持ち武器なら支障なし？

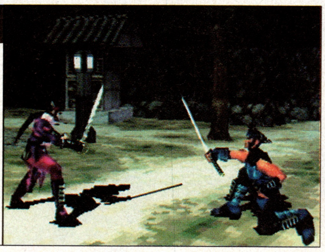
足にダメージ

⇧足に攻撃を受けると、必ず移動へ支障をきたす

足をやられてしまったら……

足に攻撃を食らうと足を引きずった状態となり、ランニングなどの移動ができなくなる。ただし、攻撃や防御といった基本的な行動はとれるので戦いは継続可能だ。

攻撃



⇨たとえ足に強い攻撃を食らったとしても、腕が使えれば構えの姿勢もとれるし武器も操れる

防御

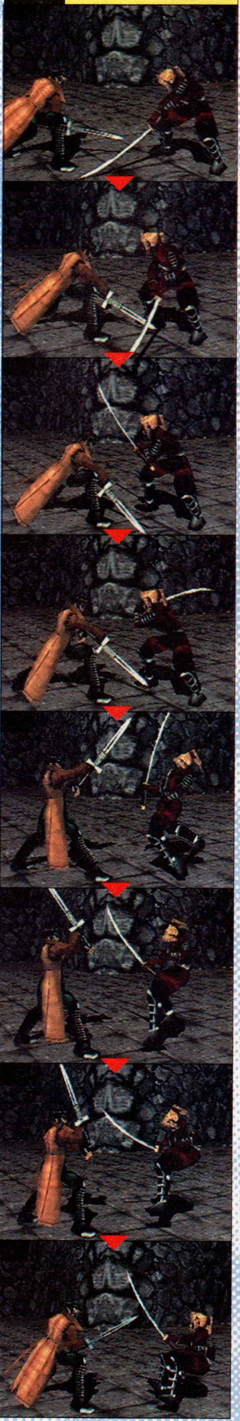
⇨この状態でも防御は可能。ただし、移動速度が極端に落ちているため、回り込まれるとつらい

踏み込み「すくい上げ」

[下段から]➡×

キシドーソードを下に構えて軽く踏み込み、下からすくい上げるような動作で斬りつける。剣の重みのため振り上げるまでに時間はかかるが、攻撃範囲は広そうだ。

左側	空蝉
右側	蛍火

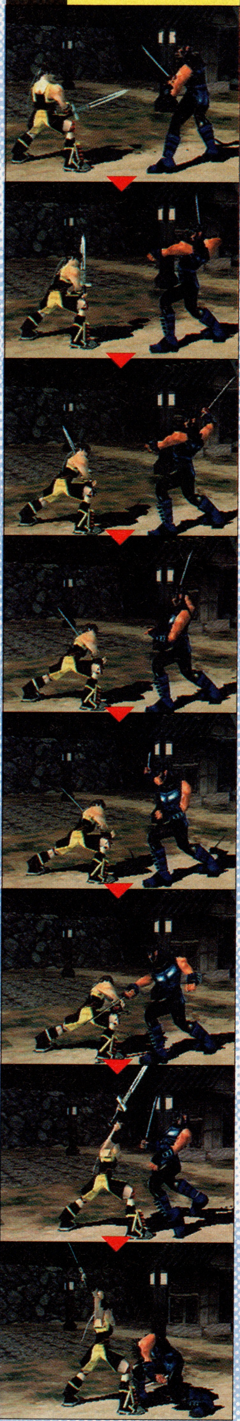


踏み込み右「逆袈裟斬り」

[中段から]➡➡△

中段の構えで踏み込み、相手の下半身から上半身へ斜めに振り上げる技だ。通常のステップ移動よりも大きく踏み込むため、不意を突いて攻撃へと移行することができる。

左側	辰美
右側	風門

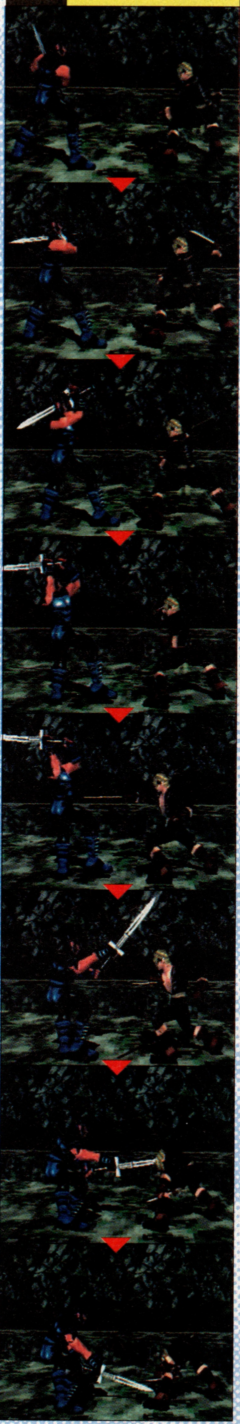


後退「脳天砕き」

[上段から]⬅△

後方への移動(⬅)と上攻撃である脳天砕き(△)を組み合わせた技。相手の攻撃をかわしながら頭部を狙うので、絶妙の間合いで使えば確実に仕留められるはずだ。

左側	風門
右側	ブラック・ロータス



スキあらば繰りだされる一撃必殺の剣に、
複雑なコマンドで対抗している暇などありはしない。
この世界ではキャラクタの動きは、
プレイヤーの感覚に直結していなければならないのだ。
人間だったら、自分だったら、どう動くか。
モニタの中に入り込み、本能の命ずるままに闘え。
真剣勝負の緊迫感は、
モーションシフトで完成する。

1キー1アクション。新コマンド体系モーションシフト。

「キシドーソード」が、うなりをあげて襲いかかる。このままでは胴が真っぷたつにされてしまう!

一歩下がって剣先を紙一重ではずす。そのまま退いてもいいが、逆に相手のスキをつくチャンスだ。※後方向キー(←)

ソードを振り切った無防備な相手に、逆襲の突き。退きながら攻撃する技「さばき突き」だ。※中攻撃(○ボタン)

実際の人間の動きをイメージし
操作。次の動き、次の動きとアク
シフトして、技を組み立てるのだ

ブシドーブレード・ホームページURL　http://www.square.co.jp/bushido/

SQUARESOFT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　©1997 スクウェア/ライトウェイト

PlayStation
頼れるものは、本能だ。
ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE ™
97年3月14日発売予定
希望小売価格5,800円／税別
武器モノ格闘アクション

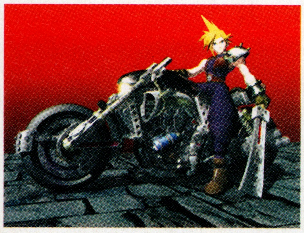
買うなら、コンビ

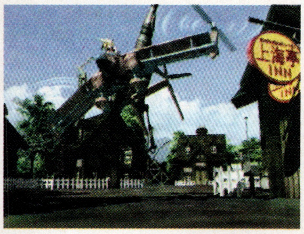
ゲームは新次元に突入する。
ゲームファン大望のF.F(エフエフ)シリーズ最新作遂に登場

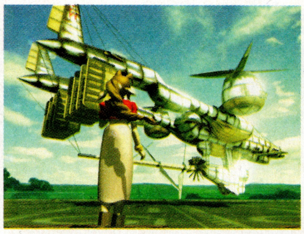
ファイナルファンタジーVII
12月1日より予約受付開始!

コンビニでご予約のかたに
限定ガイドブックを先着50万名様にプレゼント

'97年1月31日発売
希望小売価格 6,800円(税別)







©1997 スクウェア

ニだ。

G兵衛セレクション 強力ラインアップ

バイオ ハザード/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ポポロクロイス物語/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

スターグラディエイター/5,800円
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

アークザラッドII/5,800円
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ワイプアウト XL/5,800円
©1996 PSYGNOSIS LIMITED

ナムコミュージアムVOL.4/5,800円
©(株)ナムコ

ぷよぷよ通 決定盤/4,800円
©COMPILE 1996

BELTLOGGER9/6,300円
©1996 GENKI

コンビニ専用ソフト、ぞくぞく登場!

ブシドーブレード
'97年3月14日発売予定
5,800円
©1997 スクウェア/ライトウェイト

スーパーライブスタジアム
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア

プロロジック麻雀 牌神
'97年1月31日発売予定
5,800円
©1997スクウェア

※表示価格はすべて(税別)となります。

お近くにG兵衛のいる
コンビニエンスストアがないお客様には、
コンビニ専用ソフトを
通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080** (一般電話からでもOK)

受付時間:平日・土曜13:00〜22:00/日曜・祝日10:00〜19:00

12月1日よりサービスを開始

- 対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀 牌神」のみとなります。
- 16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- 代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)
- 同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- 送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- お届け時期は1月25日までにお申し込みいただいた方は1月31日より配送を開始いたします。1月26日以降にお申し込みいただいた方は2月1日以降の配送となります。(地域によっては2〜3日お待ちください。配送日時の指定はできません。)
- お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合のよる返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)

ゲーム

私の名はG兵衛。これからは、ほしいソフトがいつでも買える。

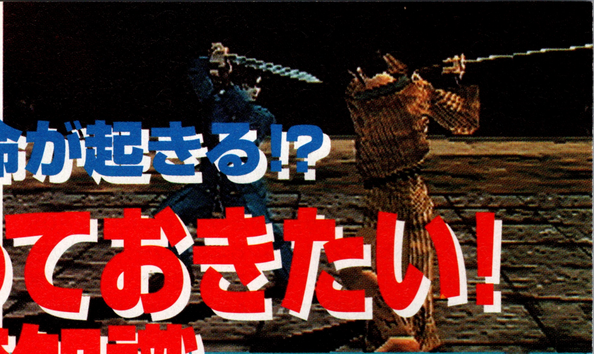
G兵衛は、全国1万6,000店のコンビニにいる。POSシステムとシンクロしたコンビニネットワークで、これからは人気ソフトがいつでもどこでも、思いたったらすぐ買える。G兵衛の登場で、ゲームへのアクセスは圧倒的に進化する。

7 ELEVEN　FamilyMart　DigiCube　K　sunkus サンクス

上記4チェーンのほか、G兵衛マークのあるコンビニで。

パーフェクTV! チャンネル・DigiCube(デジキューブ)で最新ゲーム情報もオン・エア。

「よりよいソフトを買ってもらいたい」というG兵衛の秘密兵器は衛星放送だ。最新のゲーム映像とサウンドで、雑誌では伝わりにくいライブなゲーム感覚を、ダイレクトに感じてくれ。ぷらっとコンビニに立ち寄った人にもデジタルエンタテインメントの偉大さをわかってほしい、とG兵衛は願うのだ。



11.15、ゲームソフト市場に革命が起きる!?

稼動直前

これだけは知っておきたい！「デジキューブ」の基礎知識

デジキューブReport! PART 1

11月15日、株式会社デジキューブが専用什器を使って4チェーンのコンビニエンスストア全国約16000店舗でPSのソフトやメモリーカード、ハード本体の販売を開始する。今回はそのデジキューブの販売方法とは何なのかという根本的なことから、コンビニ販売と上手にお付き合いする方法を解析していく。

稼動時における数々の疑問を完全究明！

デジキューブ販売によって、コンビニでゲームソフトなどが買えるようになる。と、ひと言で言っても、何をどうやって販売するのか、どのように変わっていくのかといった疑問や不安も多いはず。今回はそういったデジキューブ販売開始にまつわる、疑問点や基本的な内容、付加価値的な要素に至るまで検証していく。これさえ読めば、デジキューブ販売のありとあらゆることがバッチリわかるぞ。

QUESTION 1 そもそも「デジキューブ」とは何なのか？

デジキューブとはコンビニでゲームソフトなどの販売を行う会社の名前。デジキューブ独自が行う販売スタイルということでデジキューブ販売なのだ。セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクスの4チェーンで11月15日よりゲームソフトやハード本体の販売を開始する。左の写真がその専用什器。そこにあるカードをレジに持っていくと、その商品を購入することができるのだ。

⮕コンビニでは右の什器が置かれ、付属のカードをレジに提出するのだ

QUESTION 2 ゲーム情報が見られる「パーフェクTV」って？

什器の中央モニターには「パーフェクTV」のデジキューブ専用チャンネルが放送される。予定されている番組内容は左記のとおりとなっている。

●発売中のタイトル紹介

現在デジキューブで発売中のソフトを紹介するコーナー。

●今週の売り上げベスト10カウントダウン

全国のコンビニではどんなソフトが売れているのか？ デジキューブ販売ソフトベスト10の発表。

●発売直前タイトルの予告

次週の金曜日にデジキューブで発売されるソフトの内容を紹介する予告編的なもの。

このほかにも、ビッグタイトルのメイキングやゲーム関連のイベントのお知らせ、予約販売のタイトル発表やその方法について、などの番組が組まれている。10分から15分程度のこの番組が24時間エンドレスで放送されるのだ。なお、このチャンネルは無料放送なので、専用チューナーと専用アンテナを購入すれば自宅で観ることができる。しかし、チューナーと専用アンテナのセットの平均相場価格が5万円台とやや高め。

⮝什器に取り付けられたモニタからはつねにソフトの新作情報などが流れる

QUESTION 3 対象コンビニがない！どうすればいいの？

前出の対象コンビニが近辺にないという人のために、12月1日より通信販売もスタートする。しかし、これはあくまでも対象のコンビニがない地域の人のためにあるもの。対象コンビニがある人は利用できないぞ。

詳しい通販方法は左の図のとおり。通販受付へ電話してソフトと引き換えに、送料600円とソフト代金を支払うだけでOKだ。また、同時にソフトの予約販売も行っている。発売日の約1週間前に電話すれば発売日ちょうどに届くようになるので活用してみてはどうか。この通信販売、全国区で展開されるものなので離島でも適用される。送料も1本600円（2本で1000円。最大2本まで）だ。ただし注意点がある。まず、16歳未満の通信販売は両親の承諾が必要なので、必ず両親と一緒に電話すること。そして、通販の可能な商品はコンビニ専用ソフトのみとなっていること。併売ソフトは通販購入できない。

通信販売の流れ

通販本部へ電話する → 5日から1週間でソフトが届く → 送料とソフト代金を支払う

①通販本部へ電話。電話番号0070-80-7080
受け付け時間は
平日土曜13:00～22:00 日曜祭日10:00～19:00
②ソフトが届いたら、送料600円（一本）とソフト代金を引き換えに払う。（これはコンビニ専用商品にのみ適用され、近辺に販売コンビニ4チェーンがない方のみ有効）

「デジキューブ」の基礎知識

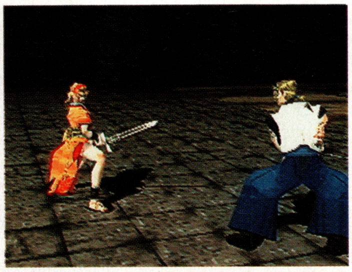
QUESTION 4 『FFⅦ』を発売日に確実に入手するには？

待望の大作RPG『ファイナルファンタジーⅦ』（以下『FFⅦ』）は一部小売店へも流れることになったが、全体生産の20～30％しか流れないことが判明した。これによって逆に一般小売店で購入することが非常に困難となり、ますますデジキューブの販売が重要となってくる様相を示している。では、どうすれば発売日に確実に『FFⅦ』を手に入れることができるのか？ 一番確実なのがコンビニで店頭予約すること。予約受付は12月1日から開始されるので、そこで予約すれば発売日に手に入ること間違いなしだ。もしも予約できなかった場合、発売日の午前7時に販売開始されるので、タイミングを見計らって買いにいってみよう。通販対象者の場合は、12月1日から1月24日の間に電話すれば発売日に届く。どちらも事前に手を打っておくことだ。

⇧デジキューブのあるコンビニに予約するのが、一番確実に入手できる

QUESTION 5 コンビニ専用ソフトはおもちゃ屋では買えない？

端的に言えば答えは「イエス」だ。『FFⅦ』のようなビッグタイトルは例外として一般小売店へもソフトを流すのだが、基本的にスクウェア、アクエスの商品はすべてコンビニ専用の商品として発売されることが決定している。そのコンビニ専用ソフト第1弾がアクエスから1月31日に発売される『プロロジック麻雀 牌神』と『スーパーライブスタジアム』の2作品。その後、発売が延期となってしまったが、スクウェアから3月に発売が予定されている『ブシドーブレード』もコンビニ専用ソフトである。そのほかのメーカーのソフトはどうかというと、たとえば11月15日から置かれるカプコンの『バイオハザード』のように一般小売店との併売を行っているものがほとんど。しかし、このシステムの発展しだいではコンビニ専用ソフトの開発に乗り出したいと言っているメーカーもあり、すでにコンビニ専用ソフトの開発に取りかかっているという声もある。コンビニ専用ソフトへの関心はますます高まるばかりだ。


⇧発売が97年3月に延期になった『ブシドーブレード』もコンビニ専用ソフト

QUESTION 6 デジキューブはスクウェアとアクエスだけのもの？

事実上、今のところコンビニ専用ソフトの発売を予定しているのはスクウェアとアクエスのみとなっているが、実際ほかのメーカーのソフトも販売しているので、一概にデジキューブの流通は両者のためだけにあるというわけではない。ただ、一般小売店と併売するほかのメーカーのソフトに関しては、デジキューブが選定して販売タイトルを決定しているだけのこと。ライトユーザーへ向けたソフトを置きたいというデジキューブの考えに合ったソフトはコンビニ販売されるわけだ。では、ほかのメーカーはデジキューブ流通についてどう思っているのだろうか。主要3メーカーに考えを聞いてみた。

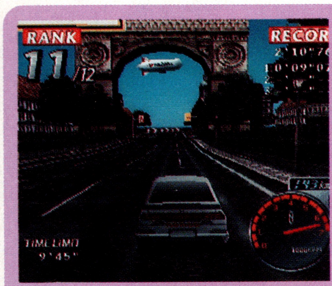
SCE

「デジキューブは、販路別の問屋のひとつとして考えております。また、コンビニ専用ソフトの制作予定は、今のところありません」とのことだった。ライトユーザー受けするソフトが多いSCEだけに、今後の発売タイトルがどのようにデジキューブに絡んでくるかが楽しみなところだ。これからの動向に注目したい。

⇧『パラッパラッパー』はライトユーザーにもウケが良い作品なのでは

ナムコ

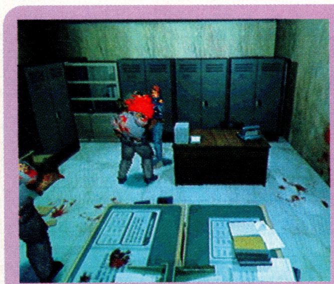
「ナムコミュージアム」のような持続性のあるソフトはコンビニでもヘビーローテションするように思える。コンビニ専用ソフトについては、今のところまったくの未定となっているそう。年末の期待作であるレースゲームの至宝『レイジレーサー』などは、万人受けしそうなソフトなので、併売ソフトとして一般小売店とコンビニで販売されるのではと予測する。



⇧注目のレースゲーム『レイジレーサー』は、是非販売してほしい作品

カプコン

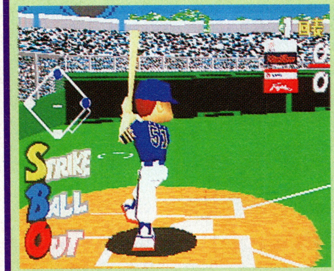
「デジキューブに関しては販売のコマが一つ増えたという考えをもって取り組んでいます。また、今後コンビニエンスストアで売れるソフトとそうでないソフトの差異が出てくると思われます」とのこと。稼動時の販売ソフトラインナップに『バイオハザード』が選定されたということは、次回作もコンビニで販売される線が濃厚となっているのではと考えられる。


⇧前作はすでに販売決定しているので『バイオハザード2』も販売決定？

総括 消費者にとっての今後の「デジキューブ」

11月15日からしばらくは消費者たちにもあまり影響がないと思われるが、コンビニ専用ソフトの発売および、『FFⅦ』の発売時期が近くなるとにわかに騒ぎ出してくるに違いない。特に『FFⅦ』に関しては、あまりにも一般小売店への流通本数が少ないので、どうしてもコンビニに頼ってしまうはずだ。また、夜遅くまで働いている会社員や編集者（笑）にとっても、24時間ゲームが購入できるというのはうれしい限りだ。

しかし、懸念を抱く声もないわけではない。まず、平均購入価格700円と言われるコンビニ市場で単価でも5000円以上するものを購入するのだろうか？という点。実際、単価3000円程度の音楽CDは失敗している。この問題に対しては音楽CDの行なかった最大の武器であるコンビニ専用ソフトを置くという新戦略を打ち出しているが、はたしてどうなるものか。何かを始めるときはつねに不安がつきもの。11月15日、新たなるコンビニへの挑戦が始まろうとしている。



⇧これからはコンビニ専用ソフト次々と発表されていくのだろうか？

©スクウェア／CAPCOM／Sony Computer Entertainment／(株)ナムコ

ようやく入手した画面写真を公開！

選手であると同時に観客でもある、プレイしながらライブで楽しむ新感覚野球ゲーム

スポーツ	スーパーライブスタジアム
	スクウェア（アクエス）
PS	1月31日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

SUPER LIVE STADIUM
スーパーライブスタジアム

デジキューブ Report! PART 2

視覚的な演出により加わった「見る楽しみ」を新着画面で検証

「アクエス」ブランドの『スーパーライブスタジアム』。開発中の画面写真を入手したのでさっそく初公開だ。画面を見ただけでもわかるが、かなりポップな仕上がりになっている。今回はこのポップさを中心にこのゲームを検証していくことにする。野球ゲームファンは要チェックだ。

↑ポリゴンで描かれたキャップ。チーム選択画面にも見せる要素がある

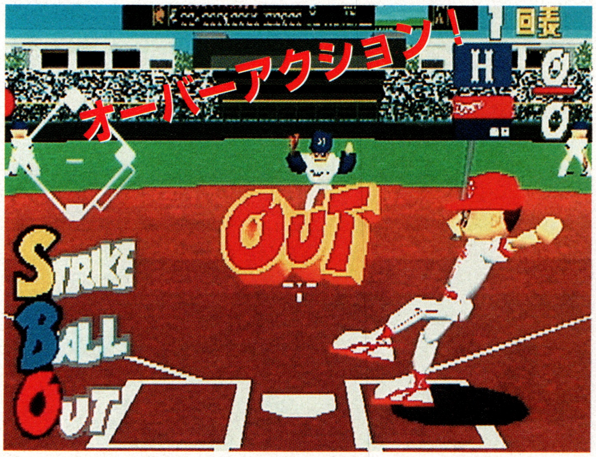
静止画面で見る限り期待できそうな動き

ゲームシステム自体は、見たところいままでの野球ゲームと変わらなさそう。しかし、他の野球ゲームと明らかに違う点が1ヵ所ある。それがキャラクタの動きだ。静止画面を見て「動き」のことを話すのもヘンだが、逆に静止画面を見ただけでキャラクタが動いているような気になるほど、このゲームにはライブ感覚が備わっているのだ。そのライブ感覚はどこからくるのかを検証してみよう。

まず考えられるのはキャラクタ。顔と手足がデフォルメされている選手たちは、見た目ですでにコミカルな雰囲気を漂わせている。さらにこのデフォルメによってキャラクタの動きにメリハリがつき、オーバーアクションが似合うようになっているのだ。ここらへんの計算された演出は、さすがスクウェアといったところか。

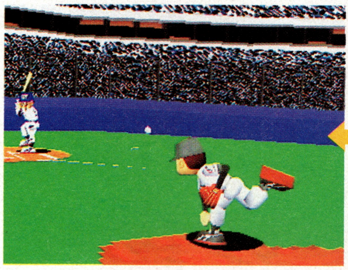
ライブ感覚を高めているもうひとつの要素は、ほとんどの画面に登場しているポップな文字。カウントを表わす部分だけでもこれまでにない表現なのに、空振り音や、打撃音を文字や記号によって表わすということもやってのけている。一見ジャマな感じもするが、感覚的にはむしろ自然なものに感じられるから不思議だ。

このように視覚的要素からライブ感覚を演出しているこのソフト。一味違った野球ゲームになりそうだ。



↑←↓鮮やかな色使いや、デフォルメされた文字とキャラ。キメ過ぎずに少しはずすところに動きが生まれる

↑打撃をあらわす古典的表現。これがないと逆に違和感がある



↑→デカ足、デカ頭だからこそ重心の移動がうまく表現されるというわけだ

©スクウェア　※画面は開発中のものです。

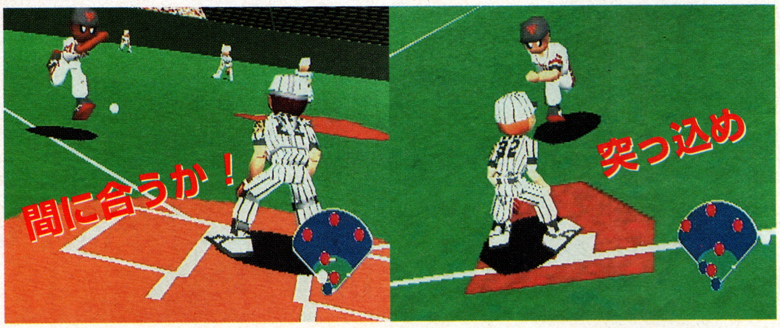
スーパーライブスタジアム

実況中継のごとき めくるめく視点変更

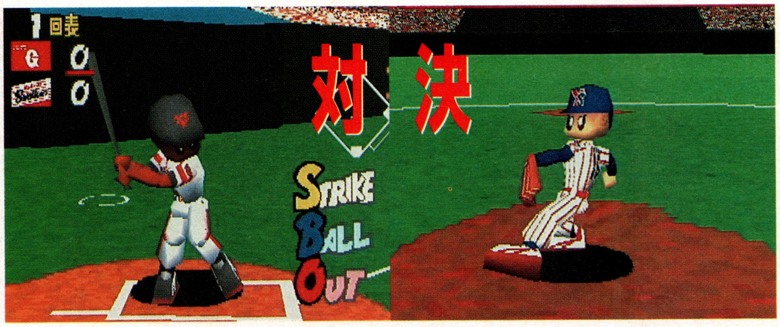
入手した画面写真を見たところでは、ずいぶん多くの視点があるようだ。まるで何台ものカメラを使ったテレビの実況中継を見ているかのように、キャッチャーの背後からの視点、ピッチャーの背後からの視点、マウンドの真上からの視点など、さまざまな角度からしかもリアルタイムでプレイを見ることができるのだ。ライブ感覚というのはそういう空間の切り取りかただろう。

まあそれはともかく、これだけの視点をいったい誰が切り替えるのだろうか。答えは簡単で、コンピュータがやってくれるのだ。スクウェアに問い合わせたところ、どうやら、もっとも効果的な視点をコンピュータが選ぶシステムになっているらしいぞ。コンピュータ同士の対戦を見ることができるウオッチモードでは、プレイヤーが任意の視点を設定することができるようだ。

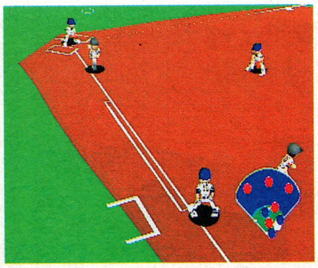
しかし、視覚的演出を狙うあまり、プレイしにくくなったのでは本末転倒だ。そのあたりのことも聞いてみたところ、プレイをさまたげないようにするのは大前提ということで、操作の手を離れてから何らかの演出が入るようになるようだ。また2P対戦のときには、基本的には守備側優先の視点となるらしいぞ。しかし、ライブ感覚ということであれば、守備側、攻撃側はそれぞれ違うライブ感覚があるのではと質問したところ、それに対しては、後述するクイックリプレイという演出で応えるようだ。いずれにせよ、開発途中であるし、いまのところ操作性に不安はなさそうだぞ。



➡ベースに向かって突っ込むランナーが前のめりの姿勢になっている

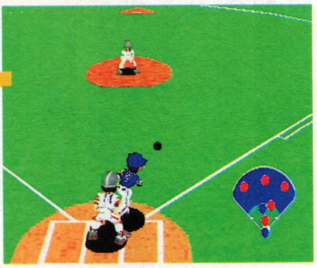


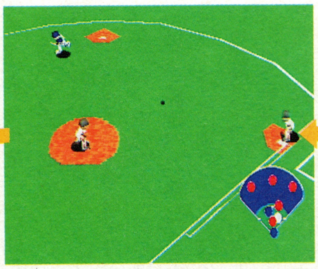
➡ピッチャーとバッターをこの角度から見ると迫力があるのは確かだ



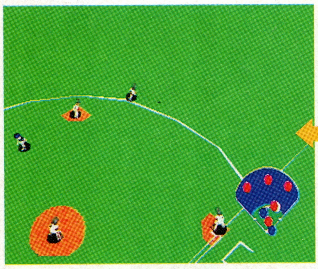
⬆ファーストの後上方からの視点。この角度でのプレイは、チトつらいか？

ヒット時の視点変更



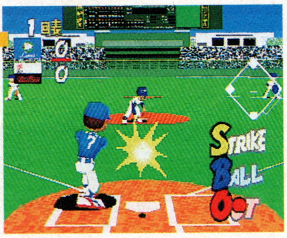


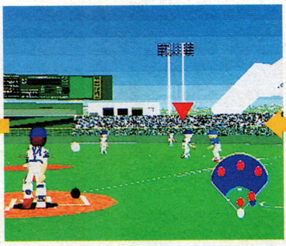
⬆➡ボールとキャッチ可能な選手との距離により視点が変化するぞ

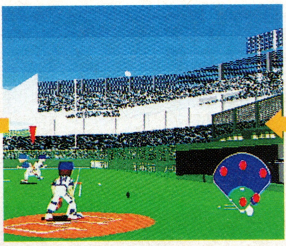


⬆ピッチャーよりセカンドの方がボールに近くなったら視点が上方に

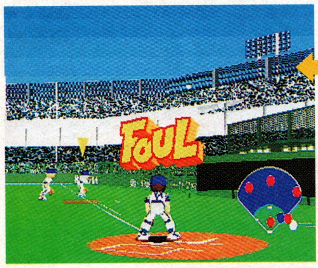
ファウル時の視点変更







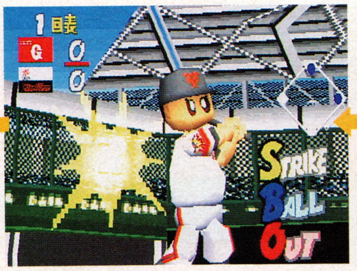
取れなかったか…



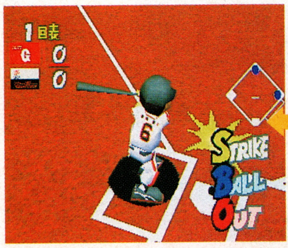
⬅⬆⬆➡守備側がファウルフライをキャッチできると判定された場合、ボールを追って視点が変化する。キャッチャーがボールを目で追うように、視点が右に回転しているのがわかるだろう

ここぞという場面でクイックリプレイ

クイックリプレイとは、ホームランを打ったり盗塁に成功したと判定されると、すぐさまそのプレイがリプレイされ、コマ送りふうに断続的に挿入されるというもの。しかもリプレイの視点はプレイ時の視点とは異なるので、視覚的にも変化に富んでいるぞ。クイックリプレイ中は時間がすすまないので、操作に影響はない。



⬆落合（？）のホームランシーンのクイックリプレイだ。ホームランを打った直後にこれらの連続写真が挿入される。お腹の肉のゆれ具合まで再現しているぞ



⬆これでクイックリプレイ終了。ゲームの時間が再び動き出す。アニメとかの手法に近いものがある

新システム「ロジコン」を紹介する 牌神

プロロジック麻雀 PRO-LOGIC MAH-JONG HAI-SHIN

テーブル	プロロジック麻雀　牌神
	スクウェア（アクエス）
PS	1月31日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

フツーに遊べる4人打ち麻雀の顔。「ロジック・コンストラクション・モード（ロジコン）」ではシミュレーションの顔。双頭の『牌神』降臨す！

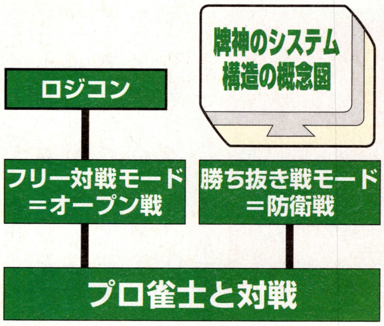
雀士の思考を論理化しプログラムする「ロジコン」モードが新しい麻雀ゲーム

『牌神』はツキ操作・イカサマなしの正統派4人打ち麻雀ゲームだが、今までの麻雀ゲームとは大きく違う。プレイヤーがコンピュータと対戦するだけじゃないのだ。最大の特徴は「ロジック・コンストラクション・モード」、通称「ロジコン」という新システム。

ロジックとは、論理という意味。要するに、打ち筋のプログラムを作成するってことだ。「親である」とか、「トップである」など、いくつかの条件をYES、NO方式のチャートで診断し、その局面に応じた思考パターンを選択することで雀士の性格を作るのだ。

オープン戦と防衛戦 2つのモードで雀士と対戦

『牌神』にはオープン戦と防衛戦の2つのモードがある。オープン戦では、コンピュータの操作する16人の麻雀プロや、ロジコンで作ったロジック雀士と自由に対戦できる。一方、防衛戦はプレイヤーがプロを相手にして勝ち抜いていくモード。ロジック雀士を代わりに打たせることはできないぞ。



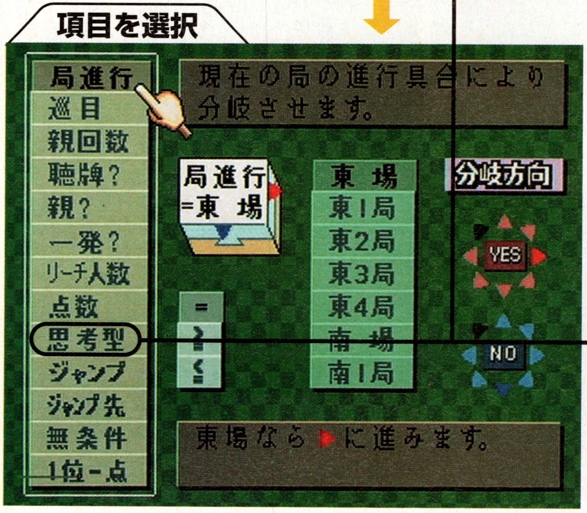
ロジコンの実際の流れを新着画面に基づいて説明

ロジック雀士の作成方法は、大きく3つのパートに分けられる。1つは、局面を診断するための「チャート」作成。これは左にある2枚の写真を見てほしい。上のほうの写真にある画面で、1つのマスにつき1つの分岐条件（ブロック）を、下の写真にある項目から選んで設定。分岐した先のマスには、さらに別のブロックを…という具合にチャートを組んでいく。ブロックを置けるマスは12×20＝240（最大）。その気になれば、かなり複雑なチャートも組めるだろう。

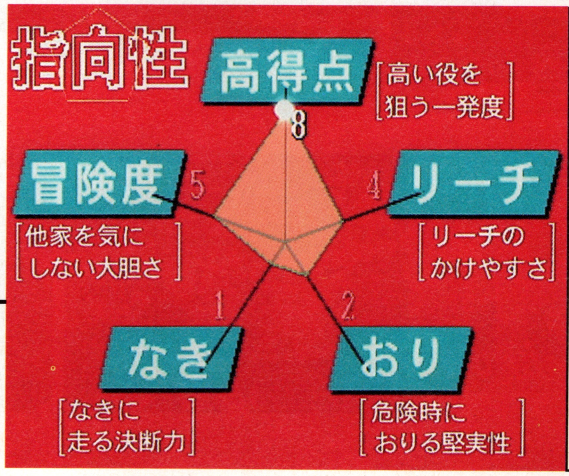
2つめのパートが下の写真にある「指向性」の作成。5つの要素がレーダーチャートで表現されており、それぞれの数値を変えることで、打ち方の傾向が変化する。これは最大99個まで作って保存しておくことができる。

そして3つめが、チャートと指向性を合体させる作業だ。チャートの終点＝局面それぞれに、作成しておいた指向性のうち1つを対応させる（ブロックとして置く）。ここで「こんな局面では、こう打つ」という雀士の性格、打ち筋が、完成するのである。

➡一度に表示されるのはマス全体の6分の1。ピンクのブロックは離れたブロックをつなぐためのもの（無条件）。ジャンプを使えばプログラムがすっきりする



➡写真では現在どのマスをエディットしているのかが分からず、やりにくそうだが、地が透き通っている画面を追加するなどの改良が加えられるそうだ



思考型とは？

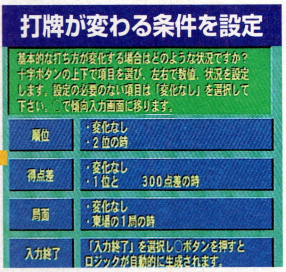
指向性、打ち方の傾向と同じ意味。これ自体は抽象的なもので、状況に応じて具体的な行動として現れる。

©スクウェア　※画面は開発中のものです

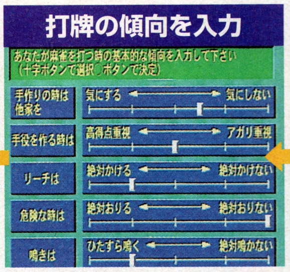
プロロジック麻雀 牌神

簡易ロジック作成でお手軽プログラミング

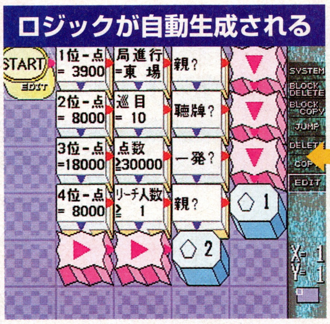
まともに戦えるロジックを組むのは慣れないうちは結構大変。そこで、質問に答えながら項目を選び、打ち方の傾向を入力していくだけでロジックが自動的に作られる、簡易ロジック作成モードが用意されているぞ。できあがったものに少しずつ手を加えていけば、そのうち精度の高いプログラムができあがるというわけだ。



「もし…ならば」の複雑な組み合わせを自動的に作ってくれるぞ



指向性をスライド式スイッチを動かす感覚で設定するわけだな

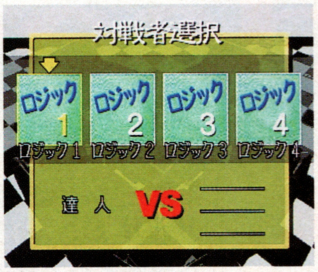


できたはいいけど、思考型が2つしかないので少し頼りない感じがする

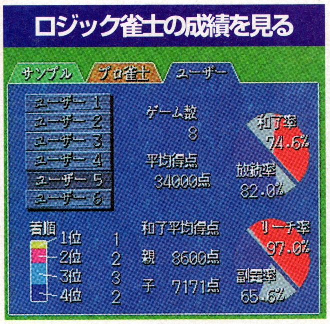
オープン戦での戦績をプログラムに反映させる

ロジックを作り上げたら、早速実戦に投入して強さを知りたい。前述のように、ロジック雀士を使えるのはオープン戦だけだぞ。対局するとその戦績のデータが蓄積されていくので、それを参考にしながらプログラムの弱点を考えて、改良を重ねていくわけだ。また自分の打ち筋をロジック化したものと対戦すれば、自分同士が戦うというバーチャル体験をすることができるぞ。メモリーカードを使えばデータをやり取りできるから、友達の作ったロジックを負かしてスカッとするのもいい。

ロジック雀士と対戦



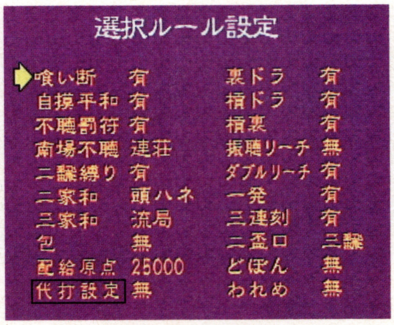
ロジック雀士に顔は必要ない。なお、「達人」とはプレイヤーのこと



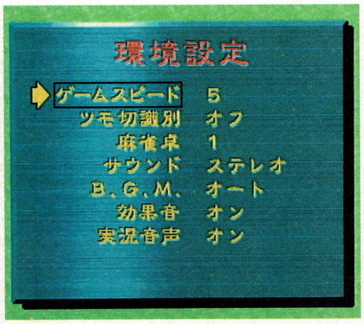
こいつはリーチかけ過ぎ、かつ鳴き過ぎ、さらにガード甘すぎ。タコ？

データをやりとりすればバーチャル4人打ちが可能

例えば、3人がそれぞれ自分の打ち筋をロジック化し、そのデータをメモリーカードで集めれば、3人のバーチャル雀士と対戦できる。ここまできたら自分もバーチャル化してしまいたい。実はそれが可能。オープン戦のルール設定で「代打設定」を「有」にすることによって、プレイヤーの代わりにロジックに打たせるオートプレイが可能になる。ロジックに代打ちさせ、対戦者をすべてバーチャル雀士にすれば、バーチャル4人同時打ちが実現するのだ。



代打ち有りにすればオートプレイでロジックに打たせることができるぞ

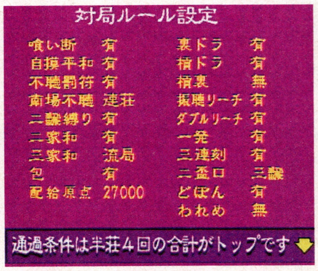


スピード調節機能はオートプレイ時に打ち方をじっくり見るために必要だ

防衛戦を勝ち抜いてプロのロジックを見る

防衛戦は、達人が1クール（13週）にわたって16人のプロを勝ち抜いていくTV番組という設定。1週勝ち抜くたびに、倒したプロのロジックを見ることができる。プレイヤーが実力でプロを倒してロジックを手に入れるという趣旨なので、ロジック雀士は使えない。演出面では、アナウンサーが達人の打ち方を逐一実況するという徹底ぶりだ。

JONG-TVの福井アナが実況を担当。達人のどんな1打も見逃さない



対局ルールは公式戦ルールからワレメ、ドボンありまで、毎週変わる

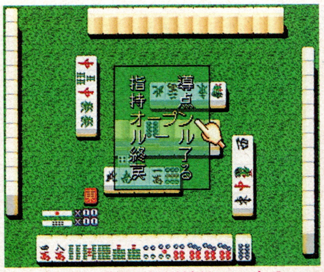
今週勝ち抜けば、このプロたちのロジックを見ることができるわけだ

もちろんロジコン抜きで遊べる万人向けソフト

これまでロジコンによるプログラムシミュレーションとしての面を強調してきたが、それは麻雀ソフトとしての間口を狭めるようなものではない。オープン戦では、当然プロと自由に対戦できるのだ。万人向けの定番ソフトの基本をはずしていない。

プロ雀士と対戦

用意されている相手と打つという普通の遊び方ができるのは当然


手牌オープンや指導機能で、自分のレベルにあわせて気楽に遊べる

華麗なる迷彩・魅せる麻雀でその名を轟かせた小島武夫の打ち方を学べ！

連続攻略第１回

RPG	リグロード サーガ２
	セガ・エンタープライゼス
SS	11月8日発売予定 5800円

バックアップメモリー対応（110ブロック）
シャトルマウス対応

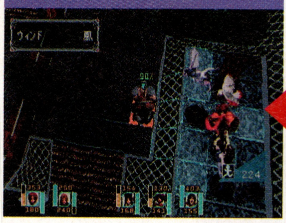
ゲーム中盤までのシナリオとバトルのポイント攻略

本誌と同日発売話題のビッグタイトル『リグロードサーガ 2』。前作に比べて、ますます奥の深くなった戦闘システムにとまどってはいないか？ そんなときは、この記事を参考にしてほしい。

各見出しのタイトルは下のチャートと対応

ゲームのシナリオは、下のチャートのように流れていくが、とくに戦闘になる場所にしぼって、次のページから攻略を進めていこう。各見出しの番号とチャートの番号は共通となっているので、あわせて見てくれ。

タクティカルバトル



⬆ターンごとにユニットを動かしていく戦術バトル

ドラマティックRPG

⬆フィールド上を歩き、町などを訪れて、物語を進めていく

RIGLORD SAGA 2

中盤までのシナリオをチャートで攻略！

タクティカルRPGでは、一般のRPGと同じようにシナリオを進めていき、敵と遭遇すると、SLGさながらの戦術バトルとなる。まずはゲームの基本となるRPG部分からポイントアタック。中盤までのシナリオを、チャートにまとめておく。迷ったときはこれを見て確認しよう。

『リグロード サーガ2』シナリオチャート

①ドラグーン城 ◀ ②ザルマの町 ◀ ③国境の関所 ◀ ④港町オルトマ
← ⑤イガの里 ◀ ⑥イガの山道 ◀ ⑦忍者屋敷
← ⑧北東の関所 ◀ ⑨カムイコタンの村 ◀ ⑩ホウライ山 ◀ ⑪星陵郭
または ⑫西の関所 ◀ ⑬五条の町 ◀ ⑭ホウジョウ院 ◀ ⑮五条大橋
← ⑯ナズナ洞 ◀ ⑰結界洞 ◀ ⑱ヒガタの町 ◀ ⑲ゲテン城
← ⑳７人委員会の塔 ◀ ㉑ハイランドの山道 ◀ ㉒港町ポポロン

①～④

⬆リグロード戦役から百数十年後のリグロード大陸が舞台

⑤～⑰

⬆今回の攻略のメインとなる大陸。進行ルートもさまざま

⑳～㉒

⬆敵の本拠地のある大陸で、物語もますます盛り上がる！

３つの大陸でくり広げられる壮大な物語

前作に比べて大幅に拡大された『リグロード』の世界は、今回の攻略範囲だけでも、リグロード～ヤマタイ～カダールと、3つの大陸をまたいでの大冒険となり、その先にはさらなる大陸が待っているのだ。

©SEGA　ENTERPRISES／MICRO CABIN

POINT ATTACK ポイントアタック

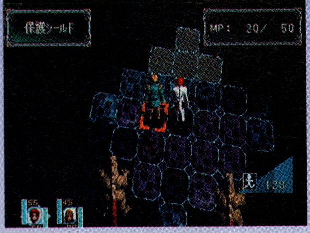
Riglord saga 2

①ドラグーン城

まずは基本システムを理解しておく

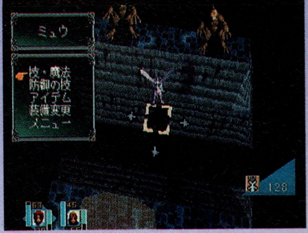
ゲーム最初の戦闘は、お城の中での訓練から始まる。出現する敵も弱く、ポイントとなる部分はミュウが解説してくれる。また、ここで全滅してもゲームオーバーにならないのだ。

「保護シールド」をかける



⇧保護シールドの中にいれば、敵から受けるダメージを減少できる

ミュウはドラゴンに変身



⇧ガケの向こう側にいる敵は、空を飛んで倒しにいくしかない

「ウインド」でたたき落とせ

⇧ウインドの魔法の勢いで、敵を奈落の底へと落とし込め！

Riglord saga 2

③国境の関所

敵を滑り落とさせてダメージを与える

国境を越えようとすると、6体のカダール兵との戦闘になる。まともに1体ずつ倒していくのもいいが、ここではラスティの助言どおり、アースモールの魔法を使って、敵を滑り落とし、まとめて倒したほうがラク。サッサと倒して先へ進もう。

ミュウを前進させて

⇧戦闘が始まった地点からでは、アースモールの魔法は届かない。まずはミュウを前進させてやろう

「アースモール」をかける

⇧この辺りからなら、魔法も届くようになる。間合いを考えながらキャラを動かすクセをつけよう

CHECK!

危うくなったらすぐさま退却

戦闘のときにメニューコマンド内の「退却」を選ぶと、いつでも戦場から離脱できる。また、そこまでの経験値も得られ無駄もない。ピンチのときなど、いったん退却するのもテ。

Riglord saga 2

⑤イガの里

単独行動は禁物

ここでは敵に囲まれたアスカの加勢をすることになる。そのままでは、敵の集中攻撃を受けやすく、さすがのアスカといえどもやられてしまうのは確実だ。

⇧まずはアスカを少し後ろに下がらせ、ミュウたちと合流させてやることだ

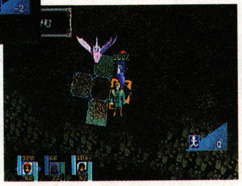
Riglord saga 2

⑥イガの山道

仲間を運び込め！

忍者屋敷へ行くには、橋のかかっていない谷を渡らなければならない。さらに谷の向こう岸では、敵が待ち構えている。

⇩ミュウを竜に変身させ、仲間をつかみ、向こう岸で放すことで、仲間も渡っていける



⇧仲間を放すと、すぐさま敵の攻撃を受ける。円空斬の技を覚えていると戦いやすい

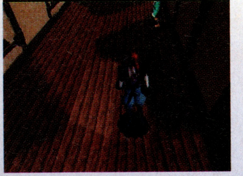
Riglord saga 2

⑦忍者屋敷

カラクリと敵のあふれる難所

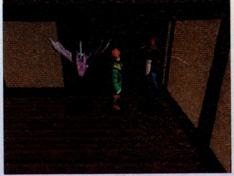
忍者屋敷の名にふさわしく、たくさんのワナが仕掛けられ、出現する敵もやっかいなヤツばかり。進むのが困難な難所のひとつだ。オマケに最後にはボスキャラがひかえており、まさに序盤のヤマ場といえよう。マメに退却してセーブすることをオススメしておく。

落とし穴・ヤリ



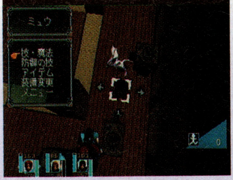
⇧廊下には落とし穴やヤリが飛び出す仕掛けがある。仕掛けの場所を覚えるか、廊下の端を進んでいこう

回転扉



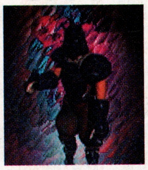
⇧扉の前に立つと、扉ごとクルッと回転して、反対側へと進める。仲間とはぐれやすいので注意しておく

火炎放射器



⇧直線上に並ぶと炎の吹き出る装置のある部屋では、安全な場所を確認しながらそろそろと進んでいこう

VS.BOSS



忍頭

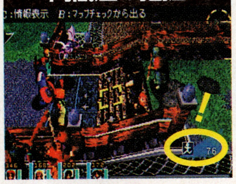
地上の敵を投げる山嵐の技を使う

CHECK!

3Dバトルの注意点!!

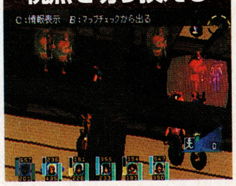
戦闘フィールドには高さの概念があり、画面右下に数値で表されている。全般的に高い場所にいるほうが有利で、攻撃力や防御力にも影響するのだ。常に高い位置に行くように動かしていくよう心掛けよう。また、地形が斜めになっている場所では、滑り落ちてダメージを受けることもあるので注意。ちなみに、飛んでいれば地形の影響を受けないで済むことも覚えておこう。

高低差の把握



⇧画面右下の数値が、その場所の高さを表している

視点を切り換える



⇧視点を切り換えれば、死角にいる敵も見つけられる

飛行キャラを大切に

⇧飛行キャラなら、離れた場所にもひとっ飛びさ

CHECK!

ここから先はどう進んでもかまわない

忍者屋敷のイベントをクリアした後、北東と西の関所を越えて、ともに戦う仲間を探しにいくことになるが、とくにその順番は決まっていないので、チャートにこだわらず、好きなように進んでみて欲しい。

情報を集めておく

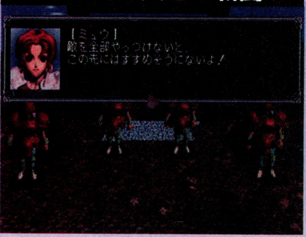
⬆一度、イガの里に戻り、情報を集めてはどうか？

Riglord saga 2

⑧11 北東／西の関所 仲間探しに出発！

それぞれの関所の先には、仲間となる人物が…。そんなウワサを聞いて、希望を持って関所の先に向かうのだが、やはりカダール兵が行く手を阻んでくる。とはいっても、今となっては弱い敵なので、さっさと倒して先を目指そう。こいつらはもう強敵じゃないのだ。

カダール兵との戦闘



⬆一度倒したあとでも、再びカダール兵と出くわすこともしばしば

（北東の関所を越えると…）

Riglord saga 2

⑨カムイコタンの村 カムイとの出会い

関所からずっと東に進んだところの村で、ちょっとしたイベントが起き、カムイが仲間となってくれる。戦闘もあるけどそれほどつらい戦いにはならないハズ。

⬆熊や鷹に変身すれば、本領も発揮できる

Riglord saga 2

⑩ホウライ山 高低差の激しい山道

カダール軍に人質とされた人々を救いにやってくる山道。足場が狭くて戦いづらいうえ、急な坂が多く滑りやすい。敵を少しずつおびきよせ確実に倒しながら、ひたすら慎重に進めていこう。

敵もつかんで運ぶ

⬆地形の高低差を活かして、敵にダメージを与えてやるのだ

Riglord saga 2

⑪星陵郭 高いレベルでのぞめ

ホウライ山の山頂にある建物では、人質を救出するイベントが発生。その後には、ボスキャラとの戦いが…。かなり強敵なので十分に覚悟すべし。

人質救出作戦では？

⬆救出とオトリの2つの部隊にパーティを分ける。鍵開けの得意なキャラがいればいいけど…？

VS.BOSS

マーサ

攻守の魔法を使いこなす老魔導士

CHECK!

ときには「待ち」でやり過ごせ

マーサを囲む弓兵は、遠距離からの弓攻撃が得意。あわてて飛び出すと弓矢の集中攻撃を受けてしまう。

⬆柱の影に隠れていれば敵の攻撃も当たらない。近づいてきたところを倒せ

（西の関所を越えると…）

Riglord saga 2

⑭ホウショウ院 難攻不落の要塞を攻め落とせ！

五条の町の飲み屋で眠り薬を飲まされ、そこで出会ったシラナミとともにホウショウ院へと挑むハメに…。

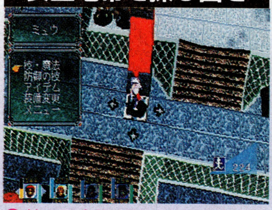
低地は不利

⬆低地から高地へと攻め込むこのフィールドでは、どうしても攻撃手段が限られてしまう

「アースモール」を使う

⬆地形の一部を陥没させて、敵にダメージを与えると同時に、そこから一挙に攻め込むのだ

安全地帯を探し出せ



⬆敵の弓攻撃を避けられる柱や木の影といったポイントが多い。すかさず逃げ込むようにしたい

VS.BOSS

チャチャ

HPを盗む技を使う怪力の女性？

Riglord saga 2

⑮五条大橋 あわてず急ぎ敵を一掃せよ！

チャチャの仇を取るべくワカが橋に爆薬を仕掛け、戦いを挑んでくる。逃げ場のない橋の上での戦闘。まだまだ気は抜けないぞ。

橋の上での攻防戦

⬆橋は1ターンごとに爆破され、崩れ落ちていく。迅速かつ確実な攻撃を心掛けたい

VS.BOSS

ワカ

遠距離攻撃が得意な爆薬の将！

CHECK!

おぼろ谷の先はどうなる？

五条の町の南にあるおぼろ谷では、つねに霧がたちこめている。先には技術者たちの村があるらしい。

⬆高い位置からスナイパーに撃たれまくり。防御しながら進むしかなさそうだ

POINT ATTACK ポイントアタック

Riglord saga 2

⑯ナズナ洞

最深部には式神が眠っているが…

洞窟の最深部に眠る式神「ナズナ」の影響からか、魔物たちが大量に発生してしまったナズナ洞。道の途切れたところは飛んでいくしかない。いつでもいどめる場所だが、弱いうちは避けたほうが無難かもしれない。

ガケ越えのリスク

⇧崖の向こう岸では敵がわらわらと待ち受ける。一気に全員で攻め込み、突破するしかない

Riglord saga 2

⑰結界洞

裏ヤマタイへの道

イガの里の正面の洞窟には、結界が張られていて、通ることができない。柱に3つのアイテムをはめ込むことで結界は破れるが、同時に敵も解き放たれてしまう。

⇧左下、右下、真上の順番に1本ずつアイテムをはめ込んでいくといいぞ

Riglord saga 2

⑲ゲテン城

強敵ガルザード将軍を倒せるか?

ゲテン城ではこれまで以上に手ごわい敵が数多く出現する。個別で行動していると、集中攻撃を受けて、すぐさまやられることも。保護シールドを使って被害を少なめに抑えつつ、敵をまとめて効率よく倒していこう。コマメに退却するのも手かも。これまでの知識をフル活用して、ガルザード将軍のいる最深部を目指せ!

シールド内で待機

⇧パーティ全員を保護シールドの中に置いておく。カムイやアスカを前方にするとなおヨシ

効率よく倒せるぞ

⇧放っておけば、ぞろぞろと敵が集まってくる。まとまったところで一気に倒してしまおう

カウンターでも…!

⇧カウンターを使って待機しているだけでも、敵を自滅させることが…。試してみて!

CHECK!

総決戦だからこそ慎重に!

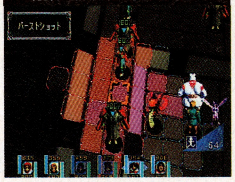
強敵だらけのゲテン城へ攻め込むときは、あわてずあせらず、ヒガタの町で装備を整えてから向かいたい。だが、すべてを揃えるには予算が不足しがち。城攻めの途中でいったん退却し、ちょくちょく武器を買い足しに行くといいかもしれない。

ちなみに城の中ではセーブができないうえ、最深部まで行くと後戻りもできなくなる。中盤のヤマ場となる部分なので、じっくりと腰をすえて攻めていこうぜ。

退却する勇気をもつ

⇧そこまでに得た経験値やお金をムダにするな

一点突破か総攻撃か



⇧最後の戦いは、敵に囲まれた状態から始まる

VS.BOSS

ガルザード

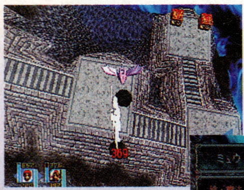
カダール軍の将軍で冷酷かつ残忍!

Riglord saga 2

⑳7人委員会の塔

2人だけの逃亡劇

ここからしばらくは、ミュウとアンジェの2人だけで戦わなければならない。人数的に不利なので、一度に多くの敵を相手にしては絶対にいけないのだ。



⇧足場が狭くなっているので、竜の技のウインドなどで、敵をガケから落としてしまおう

⇧戦力不足を補うためにも、安全圏まで1歩ひいての、マメな回復を行いつつ戦っていきたい

Riglord saga 2

㉑ハイランドの山道

強行突破もやむなし

塔から港町ポポロンへと通じる山道では、野獣たちが襲いかかってくる。さすがに2人だけではキツいので、先に進むことのみを考え、極力、戦闘はさけていく。多少の犠牲もやむを得ないだろう。

向こう岸の敵のナゾ

⇧向こう岸へと進むことはできないが、なんだかあやしげな木が…?

気になる隠れキャラ2人も公開!

パーティのメンバーを増やしていくこともゲームの楽しさのひとつ。「㉒港町ポポロン」あたりまで行けば、パーティは6~7人となっているはず。これから先も左のような魅力的なキャラが続々と登場するので、もれなくメンバーに加えていくようにしたい。みんな大切な戦力になるぞ。

⇧とある港町でウワサに聞いた彼だが、はたして…?

タタラ

⇧「イニシエ」と呼ばれる砲術者たちのなかでも、屈指の実力を持っているとか

ホークアイ

⇧「伝説の魔導士」と称されるセントール族の魔法使いで、クセのある性格

主要キャラ7人が覚えるスキル

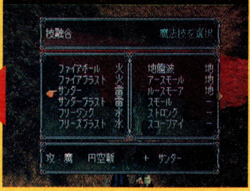
各キャラは、経験を重ねることで、それぞれ独特のスキルを覚えていき、その総数は400種類以上にも及ぶ。ここでは、それらのなかでも序盤に覚えるものを紹介してみよう。

※表内の「行動」と「MP」は、それぞれ必要行動力と消費MPを表している。

「技融合」で新しい技を作り出せ！

技融合とは、属性の違う技と技をかけ合わせ、まったく新しい技を作り出せるシステムのことで、40種類以上の技がある。ただし、かけ合わせた技同士の属性の相性が悪いと、新しい技はできない。また、技融合を行うには1ターン分の行動力が必要となる。技融合を試すなら、余裕のあるときに行おう。

「円空斬」+「サンダー」



↑試しに「円空斬」と「サンダー」をかけ合わせると…

「雷神斬」が炸裂！

↑通常では覚えられない「雷神斬」の技をくり出せるぞ

ナズナ

↑主な攻撃方法は弓によるものだが、特殊魔法も使える

【特殊魔法】

スモール	ミュウとナズナが最初から使える基本的な特殊魔法で、敵の攻撃力などを下げて弱くする。MP13
アースモール	地面をグンと掘り上げて、地形を変化させる。ただし、4ターンたつと効果が切れてしまう。MP15
ルースモーア	地面をドンと掘り下げて、地形を変化させる。ただし、4ターンたつと効果が切れてしまう。MP15
保護シールド	敵の直接攻撃に対する防御壁を作り、敵からの打撃によるダメージを減少させる。MP20
ブロック	指定した位置に、移動不可能なブロックを作りだす。どう使うかはあなたしだい？　MP25

ミュウ

↑剣の技と特殊魔法の他にも、竜になっての技を使える

【剣の技】

ストライク	敵1体を鋭く突いて攻撃する剣の技の基本。行動0
スラッシュ	剣を振るって、円形の衝撃波で攻撃する。行動2

【竜の技】

上昇	上昇して上空飛行に移る。行動0
下降	下降して低空飛行に移る。あまり意味ナシ。行動0
つかむ	敵や味方を3ターンの間まで、つかんでおく。行動0
放す	指定のポイントにつかんだキャラを落とす。行動0
ウインド	嵐を起こして敵1体を後方に吹き飛ばす。行動0
ストーム	嵐を巻き起こし、敵の集団を吹き飛ばす。行動2
竜変化	竜に変身する。HPが半分以下になると戻る。行動0

シラナミ

↑弓だけでなく、盗みといった盗賊ならではの技も使える

【弓の技】

アローショット	弓矢で敵を射抜くポピュラーな技といえる。行動0
スパイラルアロー	敵を貫通する矢を放って攻撃する。行動1
バーストショット	放った火薬矢が落下した地点で爆発する。行動3
マルチショット	3本同時に放ち、複数の敵を攻撃する。行動2
マルチアロー	矢の3本撃ち。貫通する。行動2

【盗みの技】

技を盗む	敵の持つ技を盗み取り、自分の技とできる。行動0
アイテム盗む	敵からアイテムを盗み出してしまえる。行動0
金を盗む	敵からお金を盗み出す。さすがだぜ…？　行動0

ラスティ

↑神聖魔法に攻撃魔法と、魔法ならおまかせなのだ

【神聖魔法】

ホーリーキュア	味方のステータス異常を回復させる。MP14
ヒーリング	味方のダメージを100ポイント回復させる。MP10
メガヒーリング	味方のダメージを200ポイント回復させる。MP20
リバースキュア	死んだ仲間の魂を呼び戻して生き返らせる。MP50

【攻撃魔法】

ファイアボール	球状の火炎がゴウゴウと敵に襲いかかる。MP17
サンダー	電撃を敵にぶつける。もちろん雷の属性だ。MP22
フリージング	冷気を浴びせ、1/2の確率で凍結させる。MP24
ファイアブラスト	鳥の姿を型どった炎が敵に襲いかかる。MP28
フリーズブラスト	ヒョウを使い、1/4の確率で凍結させる。MP43

アンジュ

↑豊富な知識をもとに開発された司書武闘法を使いこなす

【司書武闘法】

治癒呪文	味方のステータスを回復する。ちょっと消費MPは多いけど、覚えておいてソンはない　MP22
回復呪文	味方のHPを一気に300ポイントも回復できる。「司書武闘法」あなどりがたし！　MP20
炎呪文	本から炎が吹き出し、敵を攻撃する。本は燃えることもないので心配はいらない…？　MP20
巨人の腕	本から巨大な強腕が出現し、敵を叩き潰す。このグラフィックは必見…？　MPは消費しない。行動3
風呪文	本から竜巻が吹き出し、敵を後方に吹き飛ばす。敵をガケぎわに追い詰めたら迷わずコレ。MP31

アスカ

↑忍道一本でいくだけあり、どれも強烈無比の威力を誇る

【忍道】

斬る	シノビのもっとも基本的な技のひとつで、手持ちの刀で、鋭く敵を斬り付けて攻撃する。行動0
円空斬	円を描く太刀筋で同時に3体までの敵を斬り付けられるため、使い勝手のいいシノビの技。行動0
烈風斬	アスカならではのシノビの技。風の衝撃波で敵を吹き飛ばしたうえに、切り裂くことができる。行動2
投げ	敵を投げ飛ばしてダメージを与える。単に「斬る」よりも攻撃力の点ですぐれている。行動0
地裂拳	大地を使って増幅した衝撃波を敵に与える。ゲーム中盤までには覚えておきたい。行動2

「防御」コマンドは全員共通で覚える

各キャラが覚えていくスキルは、攻撃は上の表のようにバラバラ、防御は全員共通のコマンドとなる。どれを選んでも行動力もMPも消費しない。

防御	守りを固め、敵から受けるダメージを1/4まで軽減させる。
身構える	「落とし穴」を受けても、通常の1/2のダメージですむ。
カウンター	3射程内の敵の攻撃に対して反撃。受けるダメージは通常の1/2。
パワー吸収	3/4の確率で、受けたダメージ分のHPを回復できる。
休息	休憩することで最大HPの10%を回復できる。

カムイ

↑精霊の力を借りた精霊呪法を使う。熊や鷹にも変身できる

【精霊呪法】

木精の誘い	木霊の力で、強烈な眠気をもよおさせる。行動4
雷撃	雷の精霊を宿し、敵に向かって電撃を放つ。行動0
風の助け	風の精霊の力を借りて、物を押せる。行動1

【熊の技】

パンチ	単純明快！　力任せに敵を殴りつけるのだ。行動0
スタンプ	飛び跳ねた振動で周囲にダメージを与える。行動4
キルクロー	鋭い爪を振りかざして敵を攻撃する。行動0

【鳥の技】

ダイブアタック	大空に舞い上がり、敵目がけて飛び込む。行動0
ソニックダイブ	敵を飛び越えつつ、衝撃波で攻撃する。行動1

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株)

ファミマガWeekly

11月22日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号　（　　）

（キリトリ線）

ファミマガWeekly

11月22日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり P53にあるアンケートハガキに、アンケート項目の回答を記入して、50円切手を貼ってポストまで。締切りは11月14日（必着のこと）。アンケートに協力してくれた方には、抽選でテレホンカードをプレゼントいたします。

表1 今号の記事

No.		No.	
1	表紙	23	〈連載〉ストリートファイターNOW!
2	目次	24	FMW特捜隊 ～サターンBASICのすべて
3	TOPICS	25	FMW投稿バトルロイヤル
4	〈特集〉魔導都市エルピス	26	〈攻略〉RPG攻略大全'96（上）
5	〈特集〉ファイヤープロレスリング 6MEN SCRAMBLE	27	Weekly INFORMATION
6	〈特集〉Christmas NiGHTS 冬季限定版	28	桃太郎伝説HAPPY企画 新物件を当てて旅をもらおう
7	〈特集〉ダイナマイト刑事	29	超ウルトラ技
8	〈特集〉クラシックロードSS	30	読者ゲーム評
9	〈特集〉ナムコミュージアムVOL.5	31	Fair Judgment
10	〈特集〉ブシドーブレード	32	ワンダープロジェクトJ2
11	〈特集〉デジキューブレポート	33	FEDA2
12	〈特集〉スーパーライブスタジアム	34	バーチャルアイドル共和国
13	〈特集〉プロロジック麻雀 牌神	35	パソコン共和国
14	〈POINT ATTACK〉リグロード サーガ2	36	アーケード共和国
15	〈DATA ATTACK〉ナムコミュージアム VOL.4	37	COMING SOON
16	〈連載〉MASTER of SWORDIAN from テイルズ オブ デスティニー	38	週刊新着情報局
17	〈連載〉ときめきHot Line	39	今週のリアルランキング
18	〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO! from新スーパーロボット大戦	40	新作ゲーム発表カレンダー
19	〈連載〉OPERATION MOONGATE from 電脳戦機バーチャロン		
20	〈連載〉FINAL FANTASY FREAK		
21	〈連載〉桃太郎伝説HAPPY		
22	〈連載〉MARIO! MARIO! MARIO!		

表2 雑誌名

No.		No.	
1	PlayStation Magazine	24	Vジャンプ
2	ファミマガ64	25	マル勝ゲーム少年
3	サターンFAN	26	ゲーメスト
4	Virtual IDOL	27	ゲーメストEX
5	64（ロクヨン）	28	月刊ファミ通Bros.
6	電撃NINTENDO64	29	GAME ON!
7	スーパー64	30	ネオジオフリーク
8	電撃プレイステーション	31	LOGIN
9	HYPERプレイステーション	32	マイコンBASICマガジン
10	THE プレイステーション	33	コンプティーク
11	ファミ通PS	34	電撃王
12	セガサターンマガジン	35	コミックボンボン
13	グレートサターンZ	36	コロコロコミック
14	サターンスーパー	37	覇王マガジン
15	セガ マガジン	38	コミック電撃大王
16	TECHサターン	39	コミックビーム
17	電撃SEGA EX	40	週刊少年サンデー
18	HYPERサターン	41	週刊少年ジャンプ
19	ファミ通サターン	42	週刊少年マガジン
20	電撃G'sエンジン	43	週刊少年チャンピオン
21	ファミ通		
22	じゅげむ		
23	ゲームウォーカー		

表3 機種名

No.		No.	
1	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
2	スーパーファミコン	13	3DO
3	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
4	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
5	ニンテンドウ64	16	PC9801・9821シリーズ
6	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
7	PC-FX	18	マッキントッシュ
8	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
9	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1 小学校　2 中学校
3 高等学校　4 大学
5 専門学校　6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1 男　2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P162からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P162からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P162からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1 1～5本　2 6～10本
3 11～20本　4 21～29本
5 30本以上

(14)あなたはアミューズメントパーク（ゲームセンター）に行くことがどれくらいありますか。次の6つの中から選んでください。

1 ほぼ毎日
2 1週間に4～5回ほど
3 1週間に2～3回ほど
4 1週間に1回程度
5 1ヵ月に1～2回ほど
6 ほとんど行かない

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

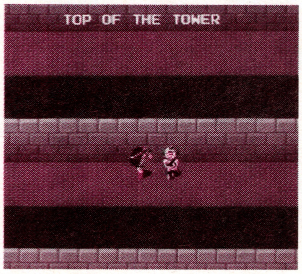
ナムコミュージアム VOL.4

前回に引き続き『ナムコミュージアムVOL.4』を攻略。今回は収録作品の中から『イシターの復活』を、編集部おすすめルートにマップ付きで徹底解析するぞ。これで初心者でも安心。

ETC. ナムコミュージアム VOL.4
ナムコ
PS
11月8日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

イシターの復活
ギルとカイで協力し、ドルアーガの塔を脱出しよう

『ドルアーガの塔』の続編。ギルがドルアーガを倒してカイを助けたあと、ブルークリスタルロッドを引き抜くところから物語が始まる。今作では、カイがメインキャラとなり、カイとギルの2人を使い分けて塔から脱出するのが目的だ。カイの全呪文と脱出の最短ルートを、マップ付きで詳しく解説していくぞ。



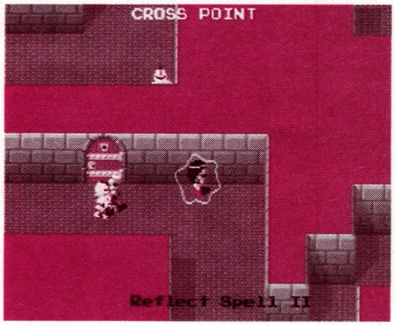
⇧物語はカイがブルークリスタルロッドを引き抜くところから始まる

ギルとカイの2人をうまく使い分けよう

塔から脱出するには、カイとギルの2人をうまく使い分けるのがポイントだ。

ギルの場合

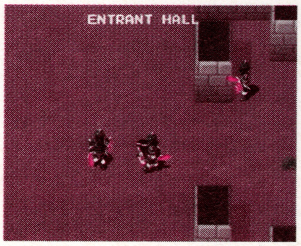
モンスターが近くにくると自動的に剣を抜き、交差することによってダメージを与えられる。このとき、画面右下に表示されるバイタリティが0になるとやられてしまうが、モンスターを倒したり、カイが呪文を使ったりすると回復することができる。



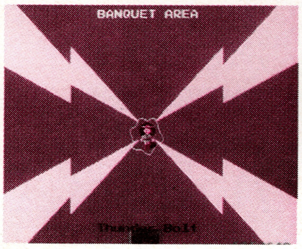
⇨モンスターと交差して攻撃をする

カイの場合

ギルとは違い、モンスターに触れるだけでやられてしまうが、その弱点を補うくらい多くの呪文を持つ。さらに、経験値を上げるとより強力な呪文を覚えていくぞ。なお、すべての呪文とその効果を左の表にまとめた。これを参考にして、ムダのない呪文の使い方をマスターしよう。



⇧敵に触れると一撃でやられてしまう。違うルームにきたら必ずProtectの呪文を使うように心掛けよう



⇧直接攻撃はできないものの、経験値を上げれば画面上のモンスターを一撃で倒せる強力な呪文を覚えるぞ

呪文と効果一覧表

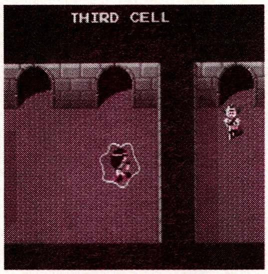
	呪文名	効果
ATTACK	Fire Ball	何回でも使用できる。画面に4発表示される
	Flying Disk	円盤を投げる呪文で、空を飛ぶ敵に有効である
	Lightning Bolt	速度が速く、Fire Ballの約20倍の威力がある
	Fire Element	大きな炎を作る。Fire Ballの約50倍の威力がある
	Press	画面上の弱い敵を一撃で倒すことができる
	Spark	火花を飛ばす。Fire Ballの約150倍の威力がある
	Ice Breath	敵を貫通して攻撃する。下を向いて出すと無効
	Heat Body	一定時間内にギルが最強になるが、経験値が減る
	Fire Explosion	Fire Elementの強化版。威力は高い
	Thunder Bolt	画面上の敵を雷により一撃で倒すことができる
	Killer Cloud	Ice Breathの強化版。これも下向きでは無効になる
	Death Spell	ほとんどの敵に効くが、使うとカイの経験値が減る
	Big Burn	攻撃系最強の呪文。使用するとカイの経験値が減る
PROTECT	Shield	ギルのダメージを約半分にしてくれる
	Protection	カイのまわりに魔法の壁を作り、攻撃を無効化する
	Neutralize Spell I	まれにマジシャンのスペルを無効にする
	Reflect Spell I	ギルがスペルをはね返すようになる
	Shield Redline	ギルのダメージを3分の1にする
	Protection Large	1回の使用でProtection21回分の効果がある
	Neutralize Spell II	Neutralize Spell I の強化版
	Reflect Spell II	うしろ以外からのスペルをすべてはね返す
	Shield Blueline	ギルのダメージを4分の1にしてくれる
	Sword Barrier	ナイト系の攻撃を防いでくれる。カイ専用
	High Speed	マジシャンのスペルをギルが消えてかわす
ASSIST	Sleep	スライムとウーズ系の動きを止める
	Rock Hold I	バンパイヤ、スライムを石化される
	Silence	メイジがスペルを出せなくさせるナイト
	Smoke Screen	系にかけると適当に歩き出すようになる
	Rock Hold II	Rock Hold I の強化版。ウーズ系も石化できる
	Panic	一定時間画面上の敵の方向感覚をなくさせる
	Rock to Mud	Rock Holdにかかった敵を破壊することができる
	Wizard Lock	すべてのマジシャンのスペルを封じることができる

	呪文名	効果
LIGHT	Identify Monster I	敵に触れるとその敵の名前が表示される
	Identify Door	ドアに色をつけることができる
	Detect Monster	壁の中が透けて見えるようになる
	Detect Key	カギに色をつけることができる
	Detect Magic	ギルにかかったスペルの内容を表示させる
	Find Trap Door	開けることができないドアを表示する
	Identify Monster II	Ｉで認識できなかった敵を表示する
	Find Secret Passage	画面上にあるに落とし穴を表示させる
	Detect Magic Ladder	画面上にある魔法のはしごを表示させる
MEDICAL	Heal I	ギルの体力を1～8回復する
	Cure I	残り時間を2増やすことができる
	Antidote	ギルにかかった毒を取り除く
	Heal II	ギルの体力を40～70回復できる
	Cure II	残り時間を20増やすことができる
	First Aid	弱い敵からダメージを受けなくなる
	Heal III	ギルの体力を300～500回復できる
	Cure III	残り時間を60増やすことができる
	Super Antidote	ギルにかかった毒とマヒを直すことができる
	Heal IV	ギルの体力を完全に回復できる
	Cure IV	残り時間を120増やすことができる
	Recover	すべての薬の効果を持つ
SPECIAL	Blue Crystal Rod	トレジャーボックスを取ることができる
	Call Gil	画面外にいるギルをカイの右どなりに呼べる
	See Status	残り時間を表示させる
	Dispell Magic	スペルの呪いを解く
	Write Mark	同ルームで4つ床に目印を付けられる
	Extrasensory Hearing	BGMを消すことができる
	Duo Dimension	残り時間はそのままでルームの状態がもとに戻る
	Unseen Servant	ウィルオーウィスプ以外の敵がカイから離れる
	Metamorphose	Blue Crystal Rodを使うまで、カイが石化する
	Time Stop	スネーク類、ローパー類以外の敵の動きを止める
	Reincarnation	すべての部屋の残り時間を120に戻す

©㈱ナムコ

おすすめルートとその進めかた

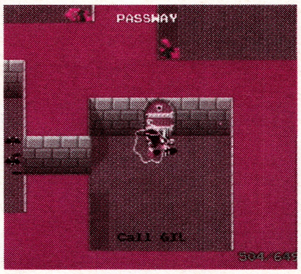
ドルアーガの塔は全部で127ルームあるので、ただやみくもに進んでもクリアできるものではない。ひとつのルームは上下左右でループしており、さらにルームとルームのつながりも複雑になっているのだ。そこでFMW編集部では、だれもがエンディングを見られるように最短ルートを調べ上げた。ここでは、最短ルートをすべてマップにして、そのルームに潜んでいるモンスターと、ルームどうしのつながりを攻略していく。また、最短ルートを進むにあたって、必要不可欠な呪文とその使い方も説明していくぞ。



⇧ルームは上下左右がループするうえ、迷路状になっているのだ

コールギルを使う

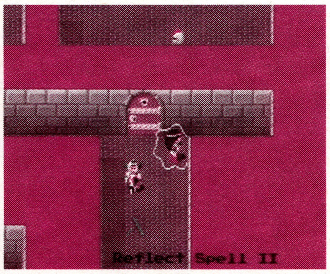
ギルの体力が少ないときやモンスターの数が多いルームでは、カイだけで進んだほうがいい。そして、扉の前にきたらCall Gilを使おう。



⇧カイがカギを取り、扉の前でCall Gilを使うのが有効なクリアパターン

シールドとリフレクトスペル

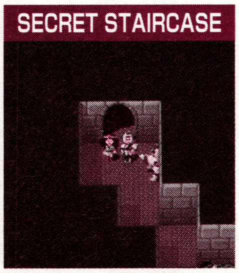
ギルがモンスターと戦う場合、敵の強さがわからないうちは必ずShield系の呪文を使うこと。これで、一撃で倒されることはなくなるぞ。また、マジシャンのスペルをギルが受けると極端に弱くなるので、それを防ぐためのReflect Spellを忘れずに。



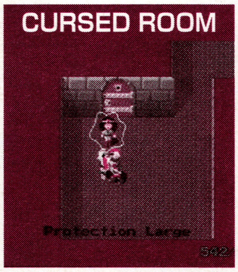
⇧Reflect Spellを使えば、マジシャンのスペルを受けてもはね返してくれるぞ

プロテクションに合わせる

次のルームに進むときは必ず、Protection系の呪文にカーソルを合わせておこう。これで、扉の前で待ちかまえているモンスターの不意打ちを避けられる。



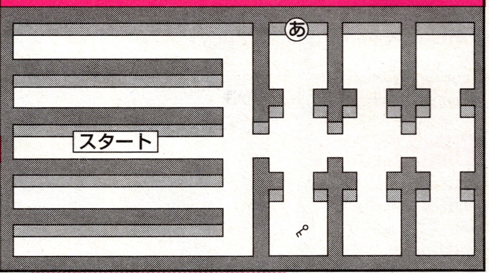
⇧いきなりナイトが襲ってくるので、ギルで食い止めよう



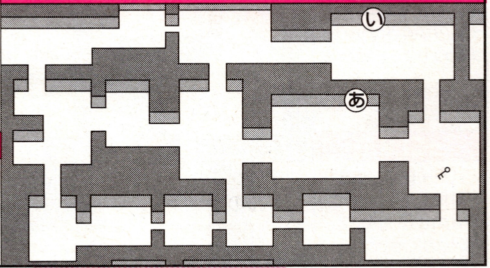
⇧ナイトが集まってくるので早めにProtectを使うこと

スタート

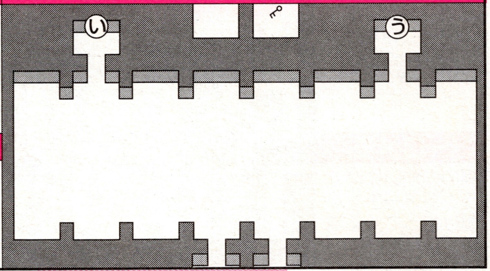
出現モンスター	TOP OF THE TOWER（塔のてっぺん）
ライトバイオレットバンパイヤ×19	
一口メモ	すべてのバンパイヤを倒して、経験値を稼いでから次のルームに進もう



出現モンスター	DRUAGA'S GRAVE（ドルアーガの墓標）
ライトバイオレットバンパイヤ×12 オレンジバンパイヤ×4	
一口メモ	時間の許す限り、カイでバンパイヤを倒しまくれ。ギルは扉の前で待機



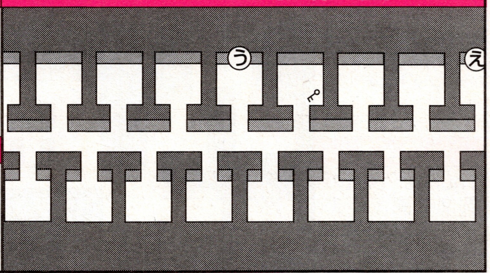
出現モンスター	BANQUET AREA（宴会場）
ライトバイオレットバンパイヤ×6 オレンジバンパイヤ×6 グリーンバンパイヤ×2	
一口メモ	グリーンバンパイアには、間合いを取ってFire Ballを10発たたき込め



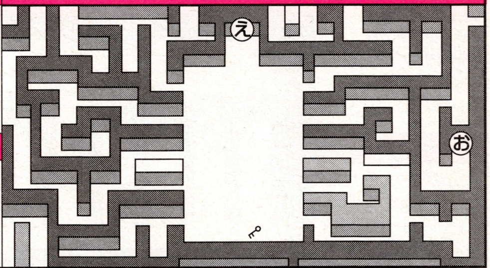
Ⓐへ

Ⓐのつづき

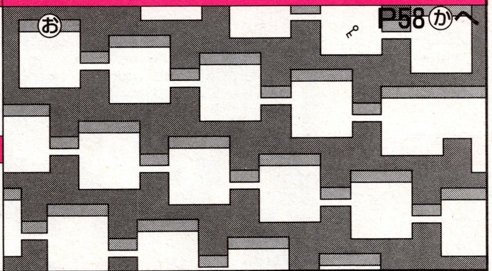
出現モンスター	SLAVE PEN（奴隷の檻）
グリーンバンパイヤ×4 ブラックバンパイヤ×7 ブルーナイト×1	
一口メモ	カイがSparkの呪文を覚えるまで、バンパイヤを倒しつづけよう



出現モンスター	SECRET CHAMBER（秘密の倉庫）
グリーンウーズ×12 ブラックナイト×1	
一口メモ	Protection Largeを覚えるまで、シールドをかけたギルでウーズを倒せ



出現モンスター	PASSWAY（通路）
ブルーバット×4 レッドローパー×9 ブルーローパー×3 ブラックキャプテンナイト×1	
一口メモ	Protection Largeをかけて、カイ1人で扉までひたすら進もう



P58Ⓑへ

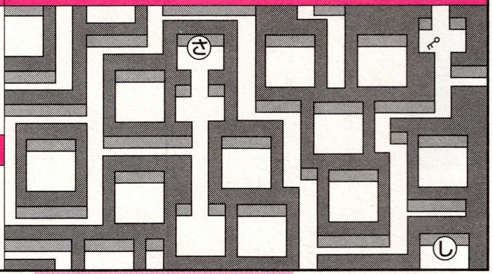
※マップ上の記号はマップのつながりを、㋜はコンティニューした場合のスタート地点、🗝はカギの場所を示す。

ⓒのつづき

CONDEMNED WARD（死刑囚監房）

出現モンスター
ブラックバット×1
イエローウーズ×10
ランドアーチン×3

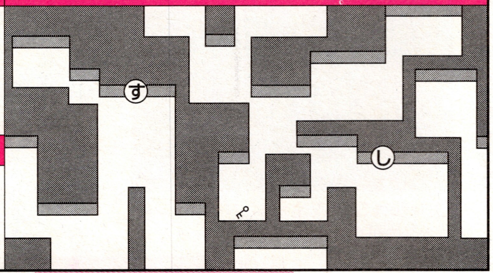
一口メモ
ウーズにはThunderが有効だ。突然出てくるランドアーチンにも注意



VANGUARD ROOM（先駆者の部屋）

出現モンスター
リザードマン×6
ピンクソードリザードマン×6
ブラックリザードマン×4
レッドウィルオーウィスプ×2

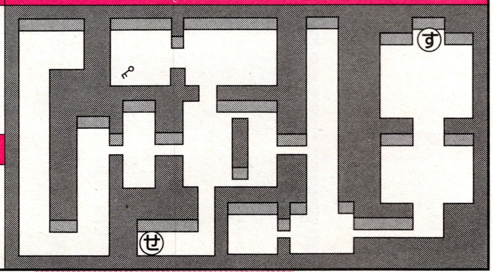
一口メモ
リザードマンにはKiller Cloudの呪文が有効。壁際でまとめて倒せ



JAILER CHAMBER（投獄された人の部屋）

出現モンスター
ハイパーメイジ×2
ハイパーソーサラー×1
レッドスーパーローパー×2
シルバーハイパーナイト×8
ゴールデンハイパーナイト×2

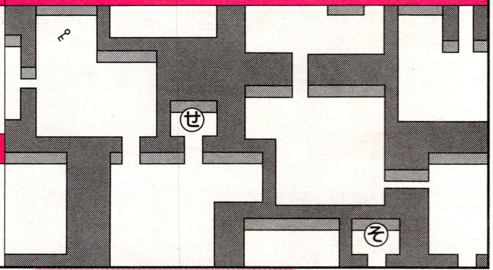
一口メモ
モンスターの種類が豊富で対処が困難。戦闘をせずに次のルームへ急げ



TORTUNE CHAMBER（曲がりくねった部屋）

出現モンスター
ハイパーソーサラー×3
ブラックリザードマン×10
ブラウンリザードマン×2

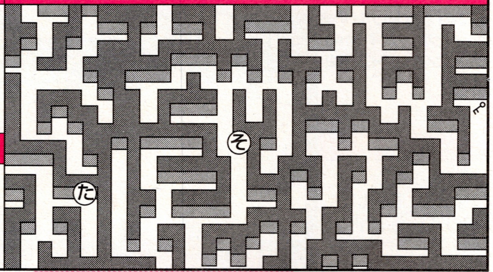
一口メモ
リザードマンにはKiller CloudとPanicが有効だ。まとめて倒そう



MAZE VESTIBULE（迷路乗降口）

出現モンスター
イエローウーズ×4
ピンクウーズ×4
ダークイエローウーズ×4
ランドアーチン×4

一口メモ
扉の向かいにいるランドアーチンが駆け寄ってくる前に、扉へ逃げ込め



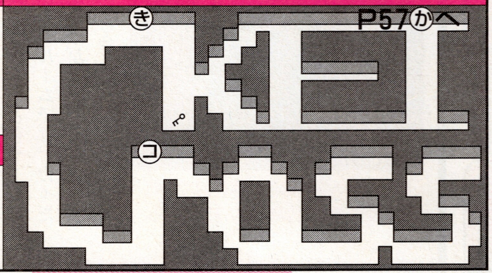
P59Ⓓへ

P57Ⓑのつづき

CROSS POINT（交点）

出現モンスター
ウィザード×1
ブルーアイナイト×2
ミラーナイト×2
ゴールデンミラーナイト×6

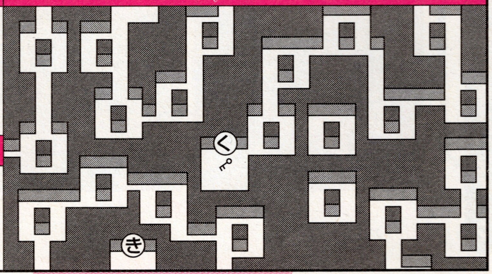
一口メモ
カイがPanicの呪文を覚えるまで、ギルでナイトをとことん倒しまくれ



BOULDER PASSAGE（丸石の通路）

出現モンスター
ブラックバット×4
イエローローパー×7
ランドアーチン×2

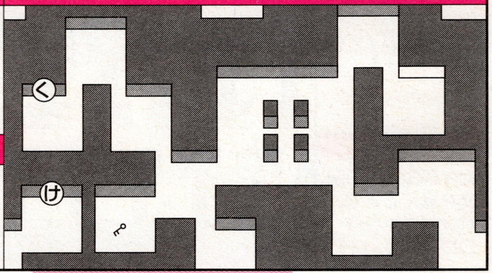
一口メモ
ランドアーチンにはPanicを。ローパーは通路の壁にひっかけよう



CURSED ROOM（呪われた部屋）

出現モンスター
ウィザード×1
ハイパーソーサラー×2
スチールハイパーナイト×12
レッドナイト×4

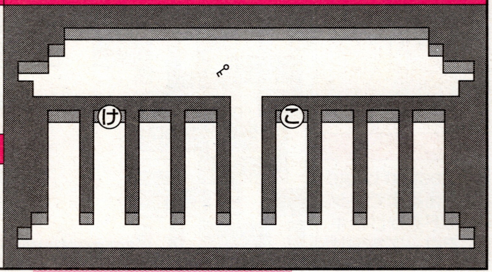
一口メモ
Thunder Boltの呪文を覚えるまで、ギルで経験値を稼ごう。



REMAINS（遺跡）

出現モンスター
ブルーウーズ×8
レッドナイト×5
ブルーシールドナイト×1

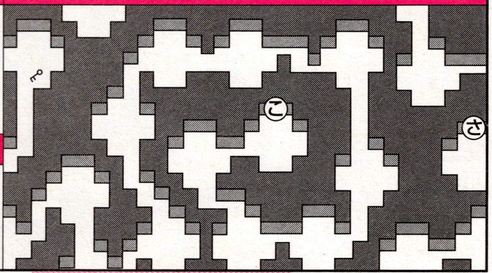
一口メモ
ギルがナイトと戦っているあいだ、カイはHealでフォローに徹する



ARCADE PASSWAY（アーケード通路）

出現モンスター
ブルーウーズ×2
ピンクローパー×9
グリーンスーパーローパー×4

一口メモ
Protection LargeとPanicで扉まで逃げ切り、Call Gilでギルを呼ぶ



ⓒへ

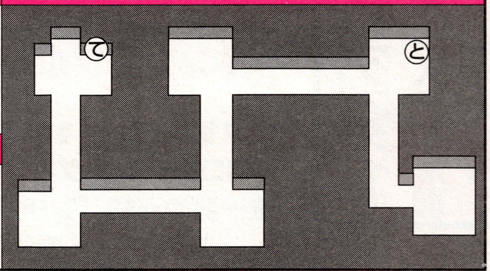
※マップ上の記号はマップのつながりを、コはコンティニューした場合のスタート地点、🗝はカギの場所を示す

Ⓔのつづき

WATER DUCT（水道管）

出現モンスター
イエローウーズ×4
ピンクウーズ×4
ダークイエローウーズ×4
ダークグリーンウーズ×4
ブルースーパーローパー4
ランドアーチン×1

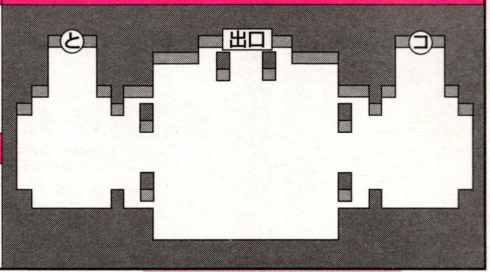
一口メモ
ここもスタートと同時にProtection Largeだ。前のルームで準備しよう



ENTRANT HALL（入口）

出現モンスター
ハイパーソーサラー×1
ハイパードルイド×1
ハイパーウィザード×2
アキンドナイト×8
ランドアーチン×3

一口メモ
アキンドナイトに有効な呪文はTime Stopのみ。ギルでまとめて倒せ



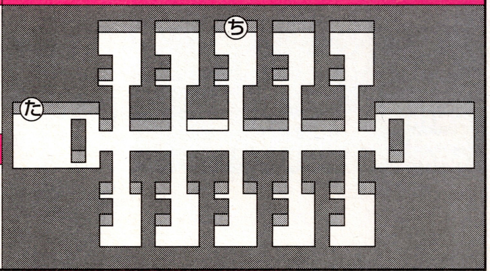
MAIN GATEへ

P58Ⓓのつづき

THIRD CELL（第3独房）

出現モンスター
ハイパードルイド×2
ブルーシールドナイト×5

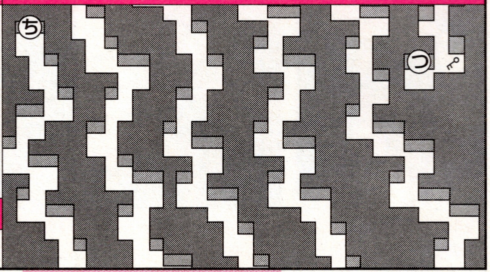
一口メモ
次のルームまでに経験値を稼ぎ、最終ルームのアキンドナイトに備える



UNDER THE MOAT（堀の下）

出現モンスター
グリーンスライム×2
ブラックスライム×2
レッドスライム×2
ブルースライム×2
イエロースライム×2
ダークグリーンスライム×2
ダークイエロースライム×2
ピンクスライム×2
ブルーウィルオーウィスプ×2

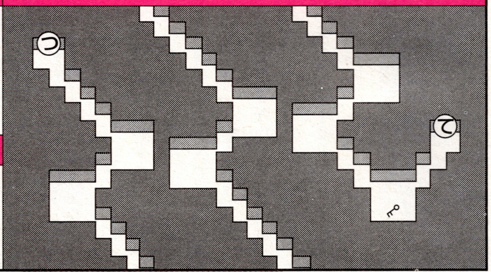
一口メモ
ウィスプをうまくかわそう



SECRET STAIRCASE（秘密の階段）

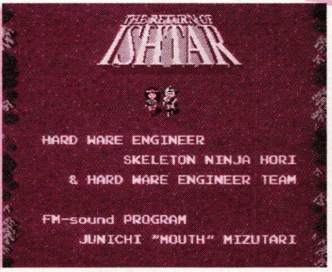
出現モンスター
ブルースーパーローパー×8
ゴールデンハイパーナイト×8

一口メモ
スタートと同時にProtection Large。入口のナイトはギルで抑える

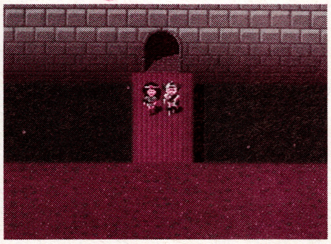


Ⓔへ

感動のエンディング



⇧これがエンディング！　自分の目で見るラストは本当に感動するぞ



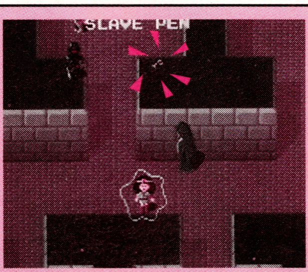
⇧やっとのことで、ドルアーガの塔を脱出。もうクリアは目の前だ!!

裏 特殊ルームを把握しよう

今回攻略した最短ルートの中に、通常の方法ではクリアするのが困難なルームがいくつかある。ここでは、特に難しいルームのクリアのしかたを、ウルテクも交えながら詳しく説明していくぞ。

隠れたカギを入手する

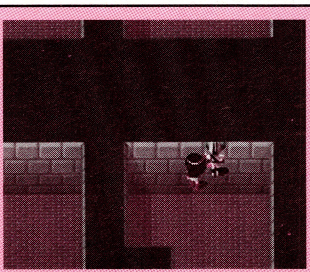
SLAVE PENでカギの場所がわからなかった人もいるはず。このルームのカギは、ブルーナイトが守っていて、さらに壁の中に隠れている。Detect Monsterの呪文を使うとわかりやすいぞ。



⇧壁の中にカギが隠れているぞ。ブルーナイトがいる場所が目印だ

魔法のハシゴを上る

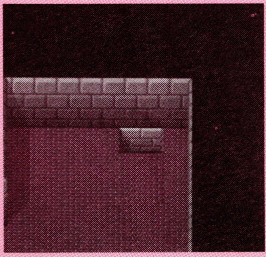
THIRD CELLをクリアするためには、魔法のハシゴを上らなければならない。ハシゴはDetect Magic Ladderの呪文を使うと表示できるが、実は見えなくても上れるのだ。



⇧2人でこの場所にこないと魔法のハシゴを上ることができない

穴に落ちる

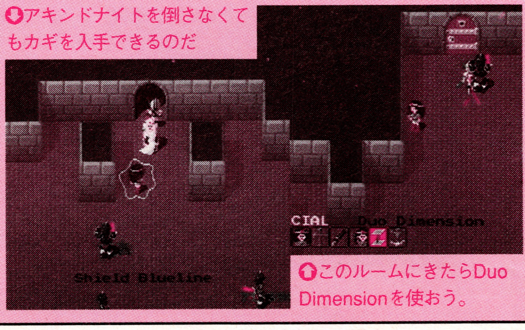
WATER DUCTの右上には隠し通路があり、Find Secret Passageの呪文を使うと表示できる。1人でも、その場所に行くと中に入れる。



⇧カイとギルのどちらかが入ればルームをクリアできるぞ

最終階のカギの取り方

最終階のカギはアキンドナイトをすべて倒さないと入手できないが、Duo Dimensionの呪文を使うと倒さなくても取ることができるのだ。このことを知っていれば、ギルが弱くてもアキンドナイトと戦わずにクリアすることができるぞ。



⇩アキンドナイトを倒さなくてもカギを入手できるのだ

⇧このルームにきたらDuo Dimensionを使おう。

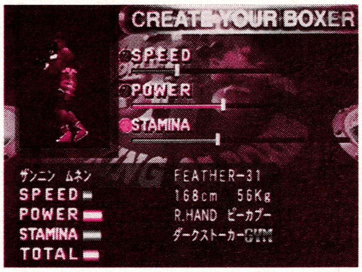
拳聖
〜キングオブボクシング〜

ボクサーの動きをリアルに再現した3Dボクシング！ ボクサー作成法一覧や必殺パンチリスト、世界ランカー達も一挙公開！ 拳1つで世界の頂点を目指そう！ 合い言葉は、打つべし、打つべし！

スポーツ	拳聖〜キングオブボクシング〜
	ビクターインタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）
PS	11月15日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）

ボクシングスタイル決定法やスタイル別特徴データを公開！

ボクサーを作成するときに選ぶのは、性別、利き腕、階級、外見、衣装、身長、体重の7つ。中でも重要なのが、利き腕と身長、体重。利き腕が違うと、構えが逆になり技のコマンドも左右反対になる。身長、体重はスタイル決定の基準となる。なお、性別はステータスに影響しない。



⬆ボクサーのパラメータはスピード、パワー、スタミナの3つ。トータルは総合バランス

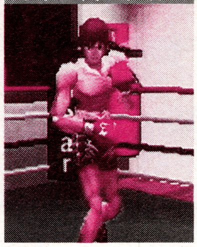
自分のに合う戦い方のタイプを選ぶべし！

拳聖には、3種類のボクシングスタイルがある。そして、各スタイルで戦いかたがまったく変わってしまう。ボクサーを作るなら、やはり自分に合った戦いかたをするスタイルを選びたいと思うハズ。ここではスタイルごとの特徴を説明しよう。

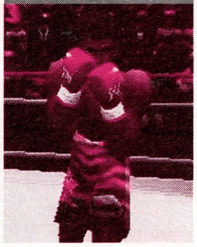
オープンスタイル

⬆苦手な距離のない万能ボクシングスタイル

デトロイトスタイル


⬆利き腕でアゴを守り、逆の手で牽制をする

ピーカブースタイル


⬆ガードを固め、相手をじりじりと追いつめる

ピーカブー
パワーファイター

相手の懐にもぐり込んでからのアッパーやボディブローを得意とする接近戦のスペシャリスト。反面、距離を置かれると何もできなくなってしまう。無駄打ちはひかえて、相手を追いつめたときに怒涛の連打で瞬殺しよう。トレーニングでは、スタミナを優先して上げて、少々のダメージでは怯まない頑丈なボクサーに育てたい。

優先順位	
スピード	C
パワー	B
スタミナ	A

デトロイト
スピード＋テクニカル

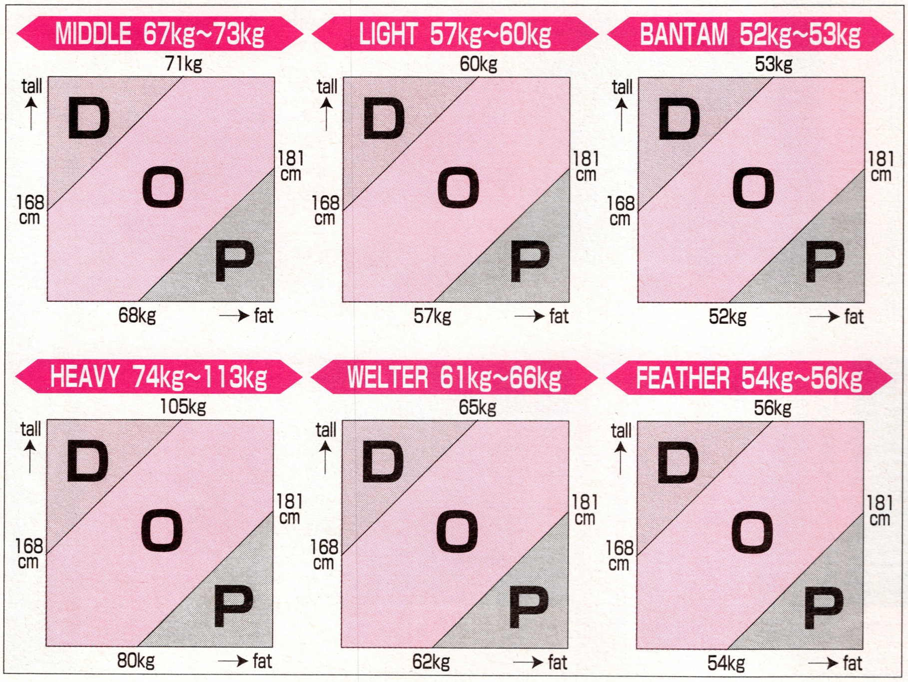
スピードをいかしたフットワークで相手の攻撃をかわし、すばやい連打で相手を押え込むアウトボクサー。リーチの長い必殺パンチを早くから覚えられるので、それを牽制に使い、相手の出鼻をくじく戦法が有効。接近戦は避けたいので、パラメータはもちろんスピードを優先に上げていく。

優先順位	
スピード	A
パワー	C
スタミナ	B

オープン
バランス性抜群！

ピーカブーとデトロイトの中間に位置するボクシングのもっとも基本的なスタイル。他のスタイルに比べて特記する点はないものの、どの距離でも戦えるバランスの良さがウリ。パラメータも平均的に上げるのが理想だが、そのため他のスタイルと比べて成長が遅い。大器晩成といったところだ。

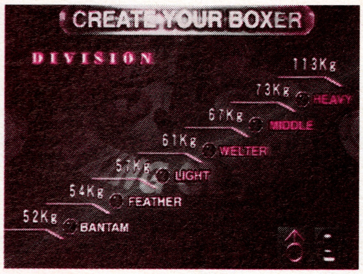
優先順位	
スピード	B
パワー	B
スタミナ	A



※D=デトロイト、O=オープン、P=ピーカブーとなります

階級別のスタイル決定比率を解明！

ゲーム中、一番重大なのがボクシングスタイルの決定。このボクシングスタイル選択法は、まず最初に6つある階級のなかから1つを選び、次に、身長、体重の設定をするとスタイルが決定される。階級ごとに体重制限の幅は違うが、基本的に身長を低く、体重を重く設定するとピーカブースタイルになり、逆に身長を高く、体重を軽くするとデトロイトスタイルになる。オープンスタイルはその中間に位置し、階級を選んだ時点で、もとからこのボクシングスタイルになっている。自分好みのボクサーを作成するために、ぜひ覚えておくべし。



⬆階級はバンタムからヘビーまでの6つ。プレイヤーの体重にあわせるのもいいかも!?

©Victor Interactive Software/Electronic Arts.

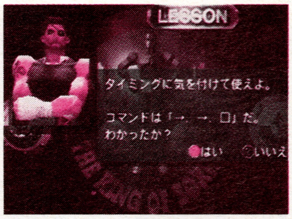
DATA ATTACK

データアタック

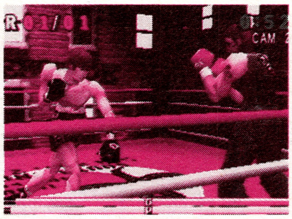
迷える小羊のためのデータ攻略講座

戦いを勝ち抜いて数々の必殺パンチを修得するべし！

試合を勝ち抜きランクが上がると、『スネーク』という謎の男が現れ、必殺技を教えてくれる。コマンドを教わると、スネークとスパーリングをすることになり、十分に技の練習ができる。覚えられる必殺技は各スタイル全部で5つ。最初から持っているものとあわせて7つを修得可能。どの技も有効な距離や使いかたが違うので、必殺技の特長に加え、4段階の評価を付けてみた。◎（よく当たる）、○（普通）、▲（当たりにくい）、×（まず当たらない）



➡謎の男『スネーク』。全スタイルの必殺技を使う。



➡技の練習中。いつか彼と本気で戦う日がくるかも…

共通技	順位	技名	コマンド（右）	コマンド（左）
		1、2、3コンボ	□、△、×	△、□、×
		リバースコンボ	△、□、○	□、△、×

ピーカブー	順位	技名	コマンド（右）	コマンド（左）	特性	L	M	S
		ピーカブーコンボ	×、△、□×、L2△	○、□、△○、L2□	上段3連打からボディへのコンボ	△	○	◎
		フロッギーロケット	↑、△○	↑、□×	カエル跳びアッパーにそっくりな技	×	×	◎
	30	ペンデュラムアッパー	↓、△○	↓、□×	利き腕の強力なアッパー。接近戦用のパンチ	△	○	◎
	25	フルメタルジャケット	↑↑、△	↑↑、□	技を出す前にかがむので上段を避けられる	△	○	○
	20	マグナムインパクト	L2↑、□×	L2↑、△○	出は遅いが当たると相手をふっとばす	×	×	◎
	15	ドラゴンフリーズ	L2↑、○	L2↑、×	かがんでからフックを出す。上段をかわせる	×	△	◎
	10	セローアッパー	↑↑、□×	↑↑、△○	ぐっと踏み込みながらアッパーを放つ	△	◎	○

デトロイト	順位	技名	コマンド（右）	コマンド（左）	特性	L	M	S
		デトロイトコンボ	□×、△○、×、○	△○、□×、○、×	左右のアッパーからフックの4段コンボ	×	△	◎
		スラッシュアックス	↓、○	↓、×	上から拳を叩き下ろす技。出は遅い方	×	○	△
	30	ワイプアウトジャブ	↓、□	↓、△	踏み込みながらジャブを打つ	◎	◎	△
	25	デッドリィアロー	↓、△	↓、□	スウェー→ストレートの攻防一体技	○	◎	○
	20	ジョルトフック	←、○	→、×	ガードの上からでもダメージを与えるフック	×	△	○
	15	ブラインドショット	←←、△	→→、□	サイドステップから利き腕のストレート	△	○	○
	10	タイガースウィング	L2↑、×	L2↑、○	踏み込みからのボディフック	○	◎	○

オープン	順位	技名	コマンド（右）	コマンド（左）	特性	L	M	S
		オープンコンボ	L2△○、L2□×、○、×	L2□×、L2△○、×、○	ボディアッパーから上段フックのコンボ	×	○	○
		スマッシュ	→、○	←、×	脇腹あたりに拳を構えアッパーを放つ	△	○	◎
	30	ステルスナックル	↑、○	↑、×	かがみながら拳を叩きつける。上段回避技	×	○	○
	25	リンクス・スクラッチ	↓、×	↓、○	通称ネコパンチ。見た目よりリーチが長い	×	◎	○
	20	虚空破	L2↑、△	L2↑、□	ガードをつらぬくボディストレート	○	○	△
	15	グラインドバースト	←←、○	→→、×	サイドステップから利き腕のボディフック	×	△	○
	10	コークスクリュー	→、△	←、□	インパクトの瞬間に手首を回転させるパンチ	◎	◎	○

※表中の順位は必殺技の修得順位、L、M、S、は順に相手との距離が遠距離、中距離、近距離であることを示しています。

スタイル別の有効な必殺パンチをチェック

ここでは、数ある必殺パンチのなかでも各ボクシングスタイルごとで特に性能のよいパンチを取り上げてみた。それぞれの必殺パンチは使い方こそ違うものの、スタイルの特徴をいかした攻撃ができるという共通点がある。これがわかれば、さらに戦力アップは間違いなしだ。

ピーカブー

●フルメタルジャケット
パンチを打つ前にかがみ込むので、相手の上段パンチを回避して攻撃が可能な必殺パンチ。中間距離での攻防に威力を発揮。

●マグナムインパクト
ボディへ強烈な一撃。打つまでのスキがデカイが当たった相手がふき飛ぶ、すさまじいパンチだ。

デトロイト

●ワイプアウトジャブ
とてもリーチの長く、相手の出鼻をくじくことができる。これを主軸にして戦えるほど、性能がいい。

●タイガースウィング
踏み込むと同時に利き腕をスイッチしてボディを狙う。中間距離からいきなりの下段攻撃なので強力。

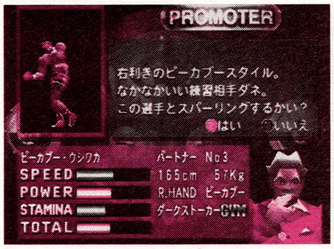
オープン

●リンクス・スクラッチ
某有名ボクサーのフィニッシュブロー。打ちおろす攻撃にしては出が速いので中間距離で有効。

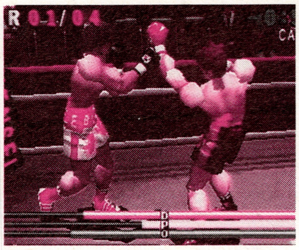
●コークスクリュー
腰、肩、手首を回転させて、威力を倍増させた必殺パンチ。リーチがあり、スキも少ないので、どの距離でも使っていける。

30位からチャンプまでの選手に加え、+αのデータ集!

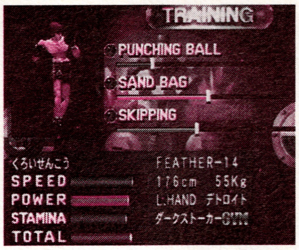
ここでは初期にランキングされているボクサーと、途中から登場するボクサー、スパーリングパートナーのデータを上げてみた。各選手ごとのスタイルやワンポイントチェックもあるので試合やスパーリングのときの参考にしてほしい。



⬆スパーリングでは、戦う前にパートナーの詳しいデータを見られる。自分の強さに応じて相手を選ぼう



⬆最初の相手はライバルのゴーダ"ハングマン"タケシ。「の○太のクセに生意気だぞ!」とか言いそう



⬆序盤のトレーニングはスタイル優先のパラメータを上げるといい。他のパラメータは10戦前後に強化

順位	リングネーム	GYM	スタイル	性別	特性
30	ゴーダ"ハングマン"タケシ	アマンドラ	オープン (左)	♂	ライバルボクサーで最初に試合をする相手。コンビネーションを多用する
30	ナカノ"プリティー"ヒロコ	アマンドラ	デトロイト (右)	♀	自分の性別が女のときのライバルボクサー。攻撃パターンはほぼ同様
29	ビル・ゲートウェイ	パーラメント	デトロイト (右)	♂	あまり手数を出さずに常に防御を固めている。デトロイトにしては消極的
28	パブロ・モーガン	ファンカデリー	オープン (右)	♂	ボディへの攻撃を好む。こいつで下段防御の練習をするのもいい
27	コトブキ・タロウ	ラングーン	オープン (左)	♂	近づくとすぐに離れる逃げ腰ボクサー。攻撃も単発なので恐くない
26	クリスティーン・ウォーレン	ボルゴグラード	デトロイト (右)	♀	デトロイトのくせに接近戦を好む。スラッシュアックスをよく使ってくる
25	カウント・ダニー・ホームズ	ドルトムント	ピーカブー (右)	♂	じりじりと前に詰め寄りボディを狙ってくる。距離をおいて戦おう
24	プレジミスラフ・ベノア	リッチモンド	ピーカブー (左)	♀	攻撃的で手数が多くひくことを知らない。めずらしい女のピーカブーボクサー
23	クラウディア・キャンベル	フェニックス	デトロイト (左)	♀	遠距離から牽制を得意とするが、スタミナ不足なので打たれ弱い
22	ジェフリー・シリンダーヘッド	アマンドラ	ピーカブー (右)	♂	アッパーを主軸に接近戦を挑んでくる。回り込んでサイドから攻撃しよう
21	カオサイ・ソンチャム	パーラメント	オープン (右)	♂	ボディからの上段コンボが恐い。リーチのあるパンチで出鼻をくじこう
20	ユニー・モノゲン	ラングーン	デトロイト (左)	♂	遠距離の牽制がメインのボクサー。打たれ弱いので接近すると有利
19	クワン・イン	ボルゴグラード	オープン (右)	♀	接近戦を好むがスタミナ不足。この試合に勝つとのちに再挑戦を受ける
18	スマイリー・ウォーターメロン	ドルトムント	ピーカブー (左)	♂	典型的なピーカブー。こいつに勝つとメロン(兄)から逆指名を受ける
17	セルゲイ・トロイノスキー	リッチモンド	ピーカブー (右)	♂	こちらが近づくまで攻めてこない。パンチが遅いので回り込んで攻撃しよう
16	ボンゴレ・スウィートベイジル	フェニックス	オープン (右)	♂	上下の打ち分けを多用するボクサー。これといった弱点がないので実力勝負
15	エディー・フロリア	アマンドラ	オープン (右)	♂	自分がピンチになっても攻撃をやめない。スキの少ないワンツーで攻めよう
14	パトリシア・カンニング	パーラメント	デトロイト (左)	♀	順位のわりには弱い選手。しかし、彼女のあとにオズマとの試合が組まれる
13	イワン・スパヤビッチ	ファンカデリー	デトロイト (右)	♂	スピード、フットワークは、トップクラス。打たれ弱いので手数で勝負
12	フジヤマ・トオル	ラングーン	ピーカブー (右)	♂	前後のステップを多用するが、リーチの長いパンチを出すと勝手に当たる
11	エイドリアン・ラブデュー	ボルゴグラード	オープン (右)	♀	執拗にボディを狙う。ガードを固め、リーチのあるパンチで牽制しよう
10	グルーヴィー・ウォーターメロン	ドルトムント	ピーカブー (左)	♂	メロン兄弟の兄。弟と同スタイルだが地力が違う。回り込んでスキをつこう
9	サンダバン・キルカス	リッチモンド	オープン (右)	♂	距離をはかって攻めてくる。スタミナ不足なのでコーナーにつめるとモロイ
8	ミャオ・イン	フェニックス	デトロイト (右)	♀	距離が遠くてもなぜかアッパーを打つので空振りにカウンターを決めよう
7	ナナ・セブンスキー	アマンドラ	デトロイト (左)	♀	試合を申し込むとニコラを紹介される。普通のデトロイトで特記するものなし
6	ドン・コーネリアス	パーラメント	ピーカブー (右)	♂	フルメタルジャケットやマグナムインパクトなどを使ってくるが攻撃は単発
5	グーフィー・ザルギン	ファンカデリー	デトロイト (右)	♂	リーチをいかし、ワイプアウトジャブなどで遠距離から攻めてくる
4	ピーター・ジンジャエール	ラングーン	ピーカブー (左)	♂	ワンツーコンボに時折ボディをまぜてくる。中距離で空振りをさそおう
3	スーザン・ローズ	ボルゴグラード	オープン (右)	♀	とにかく攻撃の手を休めない。中距離でのコークスクリュー連打が驚異
2	カンムリワシ・サブロー	ドルトムント	ピーカブー (右)	♂	ウェービングで攻撃をかわし反撃をしてくる。デンプシーロールなのか!?
1	ペドロ・ナポリタナトス	リッチモンド	デトロイト (右)	♂	デトロイトの模範のような選手。ゆえに打たれ弱く、ワンツーで攻めると楽勝
	ザ・チャンプ	フェニックス	オープン (左)	♂	チャンプらしくコンビネーションが豊富。絶妙なボディ攻撃を見極めろ!

	リングネーム	GYM	スタイル	性別	特性
途中デビューのボクサー	カライ・ハラペーニョ	フェニックス	デトロイト (右)	♀	どんどんランクを上げてくる。典型的なアウトボクサー
	フレディー・オズマ	パーラメント	ピーカブー (右)	♂	もとから手数が少なく、スタミナが減ると守りに徹する
	ニコラ・フォルジェ	アマンドラ	オープン (左)	♂	ボディブローがメインなので、常に下段ガードを固めよう
	トミー"ザ・キャンディ"キッド	アマンドラ	オープン (右)	♂	チャンピオンになり、勝ち抜いていくと防衛の5戦目に登場する
スパーリングパートナー	ティナ・エンポリオ	自分と同じジムのボクサー	オープン (右)	♀	必殺技は使わないが、スピードは目を見張るモノがある
	ミスターデイトナ		デトロイト (左)	♂	アウトボクサー対策にもってこいのスパーリングパートナー
	ピーカブーウシワカ		ピーカブー (右)	♂	ボディにはほとんど手を出さないめずらしいボクサー
	デトロイド・ルーシー		デトロイト (左)	♀	遠距離、中距離の間合いを保った攻撃法がメイン
	ジョナサン・オープナー		オープン (右)	♂	最強のパートナー。コンボが得意なので一瞬の油断が命取り

『テイルズ～』のすべてがわかるページ！

MASTERS of SWORDIAN vol.4

FROM Tales of Destiny

今回はウッドロウの設定紹介。超美形なお兄サマ的雰囲気を持つ彼の魅力をチェックだ!!

RPG	テイルズ オブ デスティニー
	ナムコ
PS	97年発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

CHARACTER（登場人物）

容姿端麗文武両道 ウッドロウ王子

今回紹介するキャラは弓の使い手ウッドロウ。彼はファンダリア王国の王位継承者であるが、現在は父（国王）の薦めで諸国を漫遊する自由奔放な日々を送っている。最愛の息子を旅に出す国王の胸中は定かではないが、ウッドロウ本人は純粋に旅を楽しんでいるようだ。それは幼い頃から培われた視野と見聞を深める絶好の機会であり、自らの剣術&弓術を確かめる武者修業の場であるからではないだろうか。

ウッドロウの旅はこれといったトラブルもなく、順風満帆に進んでいた。彼の持つ温厚的かつ紳士的な性格ならば、それは至極当たり前のことだろう。だがその旅もスタンたちと出会うことにより徐々に波乱に満ちたものとなっていく。太古の文明を垣間見たり、世界の存亡を賭けた大戦に介入したり…。旅の結末は今はまだ計り知れないが、ウッドロウならばその知識を生かして大団円へと導いていくだろう。

⇧弓を使わせれば天下一品。ウッドロウの力強さをご覧あれ

SWORDIAN（武器）

無口でニヒルな風のイクティノス

ウッドロウの持つソーディアンは風の属性の「イクティノス」。人間時代は諜報部隊の将校をしており、無口でニヒル、ちょっとシニカルな面を持っている。その素っ気無さはまさに「風」を象徴している（笑）。彼は前線に出て力押しで戦うことよりも、謀略で敵を陥れて勝利することを理想としており、熱血や努力といった言葉を極端に嫌っている。いわばスタンの持つ「ディムロス」とは正反対の性格をしていると言えよう。そのため両者が衝突する場面も珍しくなく、それがマスターであるウッドロウたち（彼らはお互いを信頼しあう仲である）にとっては悩みの種となっている。

イクティノスのマスター/ウッドロウ・ケルヴィン

長身に銀髪が凛々しい23歳。諸国を渡り歩く旅人を装ってはいるが、その正体は一国の王子である。ただ、その身分を鼻にかけるような部分はない。

⇨空を舞う敵に対して頼りになる仲間

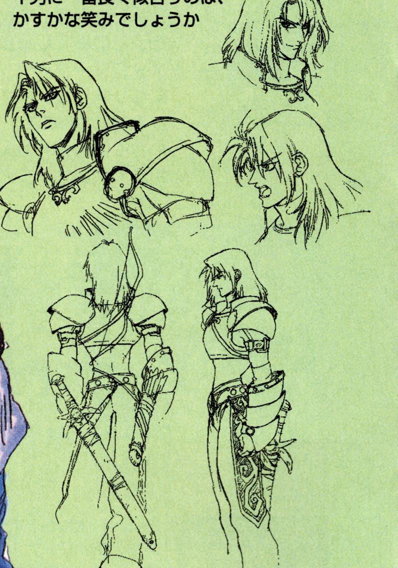
風のソーディアン/イクティノス

風の属性を持つソーディアン。使用する晶術は、カマイタチや竜巻といった攻撃的なものになるだろう。弓使いというイメージが強いウッドロウだが、実は剣をとってもかなりの腕前。とは言っても、実際はやはり弓を射る場面が多いか？

⇩ウッドロウにも必殺技があるのだろうか

●ウッドロウ原画コレクション

やはりウッドロウのようなイイ男に一番良く似合うのは、かすかな笑みでしょうか



QUESTION? ているず質問箱

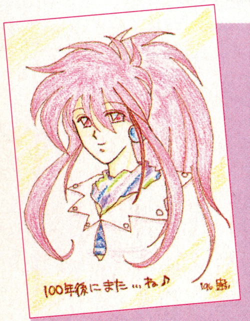
『テイルズ』シリーズのネタならなんでもござれのこのコーナー。さっそくお便りを紹介だ!!

「『～ファンタジア』の攻略本って出てないんでしょうか？（埼玉県／上川智裕）」

他でもない徳間書店インターメディアから発売中です。本屋さんにない場合は注文しよう。

「『ス○ーオー○ャン』ネタはダメですか？（千葉県／吉田古奈美大好きッコ）」

ダメです。…とまぁ、こんな感じで今回はおしまい。なお、ハガキは〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW『テイルズ』係 まで送ってね。



⇦アーチェ×チェスターはいいね（東京都／ほもり永巳）

©いのまたむつみ／（株）ナムコ

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめき Hot Line

●PCエンジン版イラスト・その2（1994年）
PCエンジン版のイラスト。マニュアルでは、同じイラストのセル画バージョンが使われています。振りかえる詩織の髪のはね具合に春風を感じますね。

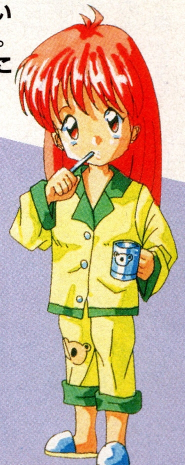
突然ですが、藤崎詩織オフィシャルファンクラブ『Shiori Mate』の第1回会員募集の期限が11月14日に迫っています。問い合わせ先はページ下のコーナーで！

グッズ早耳情報&遅れてゴメン！藤崎詩織ファンクラブ緊急情報

今回紹介するのは目覚し時計と「しおり」です。しおりといえば、藤崎詩織。『ときメモ』出演で大人気の彼女が、コナミアーティストプロダクツ所属のバーチャルアイドルとしていよいよソロデビュー。12月5日に1stシングルがリリースされます。1stアルバムは97年2月14日発売予定。彼女のファンクラブ『Shiori Mate』も発足しました。第1回の会員募集の期限は11月14日。募集は半年に1回ぐらいなので、詩織ファンはこの機会を逃さないでね。

ときめき目覚し時計

キミは冬になると遅刻が増えない？　寒い朝はふとんからなかなか抜け出せないよね。そんなねぼすけメモラーに朗報。藤崎さんが優しい声で起こしてくれる目覚し時計が登場します。通常のアラーム音も出るので、毎朝起こしてもらうのは悪いなと思った時はそっちにセットしておけばいいでしょ。サイズはW155×H120×D70mm。価格は6800円で97年1月27日発売。ということはそれまでは遅刻しっぱなし？



ときめきブックマーク

『ときメモ』には誕生日のプレゼントとして本が結構登場するよね。「すごく妖しげな本」「高速ジオメトリ演算理論の本」や「拒人の星全集」などを、実際に読んでみたいと思った人も多いはず。「ゲーテの詩集」「シェークスピア全集」は実在しているから、如月さんファンで読んだ人もきっといるでしょう。そんな読書家にオススメなのがこのブックマークのセット。12人全員のチビキャラがしおりになりました。長さ85mmのスチール製。価格は12個セットで3800円。12月20日発売です。
小さくても如月さんはちゃんと右手に本を抱えています。まさに読書家の鑑ですね。

タイトルの枠内用にイラストを大募集！

タイトルの横の枠内に使うカラーイラストを継続的に募集します。あくまで『ときメモ』ファンページなので、何人かのキャラの集合写真風のものを希望。大きさは縦10cm、横13cm程度で、端が少し切れても大丈夫なように描いてね。もちろん、その他のイラスト、文章の投稿も随時募集中。何とかスペースを工夫して紹介していくので、どんどん送ってくださいね！

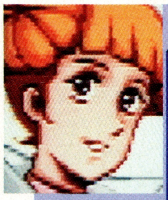
投稿のあて先は
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM　FMW編集部
「ときめき」係まで。

詩織ファンクラブ情報
『Shiori　Mate』ではいち早く詩織情報を入手できる会報の発行、ファンクラブオリジナルグッズの販売などの活動を行うほか、プライベートホームページの開設も計画中。問い合わせは〒160　東京都新宿区新宿2-1-5　パークサイドスクエア4F　TEL03(3341)3540（月〜金の15〜18時）まで。ただしファンレターの宛先は別で、〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）CP事業部内　コナミアーティストプロダクツ　藤崎詩織　宛に送ろう。

©KONAMI

SUPER ROBOT A GO! GO!

from シミュレーションシリーズ 新スーパーロボット大戦



Project 究極の戦闘ロボット その製作が目的

地球防衛軍が進めていたSRX計画とは、「究極の戦闘ロボットを開発する」というものである。異星人からの侵略を受けることの多い地球圏において、なにより必要とされているのは何者をも退ける力であるからだ。防衛軍の主力とされている「パーソナルトルーパー（PT）」は汎用性を重視したロボットであり、異星人に対抗しうるような存在ではなかった。そこで防衛軍極東支部は独自の研究をもとに開発に着手。その結果「Rシリーズ」と呼ばれる3体のPTを作り上げた。ただ、それらのどれもが既存のPTの強化版という感があり、究極というには少々頼りない。まだ何か、隠されたとてつもない秘密がありそうなのだが…？

➡極東支部では、浜口博士らによってR-1が開発された

KeyWord:「PT」とは？

PTとは、地球防衛軍が戦局における汎用性を重視して造ったロボット。一般的には人型で2足歩行、5本指マニピュレーターを持つものを示す。簡単に言えば「ガンダム」シリーズのMS（モビルスーツ）のようなものである。代表的なPTとしては、「第4次～」に登場した「ゲシュペンスト」や「ヒュッケバイン」などが挙げられる。

⬆『ヒーロー戦記』（バンプレスト/SFC）などにも登場している

第3回：極秘に進められていた「SRX計画」とは…？

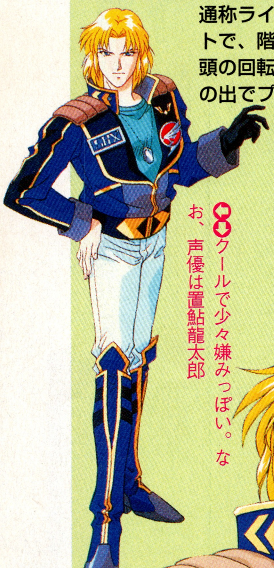
Member SRXチームのメンバーたち

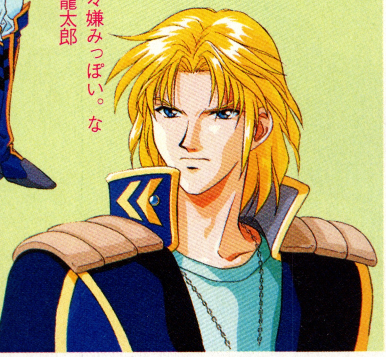
それでは、地球防衛軍SRXチームの中で、「Rシリーズ」のパイロットとして登録されている3人を紹介しよう。なお、彼らのキャラデザインは『魔装機神』でもおなじみの河野さち子女史。過去のシリーズのオリジナルロボットやSDガンダムなどのデザインをしている株式会社レイ・アップのデザイナーさんだ。

RAIDESE=F=BLANSTEIN

ライディース=F=ブランシュタイン

通称ライ。R-2のテストパイロットで、階級は少尉。性格は冷静で頭の回転が速い。名門の軍人一族の出でプライドが高いが、それを表に出したりはしない。過去の事故で左手を失い、現在は義手。操縦の腕は自他ともに認めるほど超天才的で、その自分の才能に惚れ込むあまり女性にはまるで興味を示さないという一面を持つ。



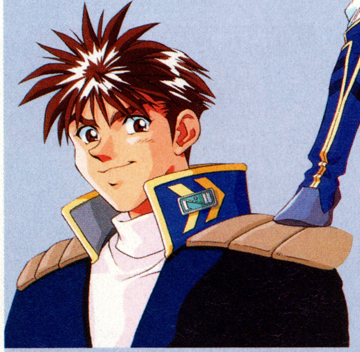


⬆クールで少々嫌みっぽい。なお、声優は置鮎龍太郎

RYUSEI=DATE

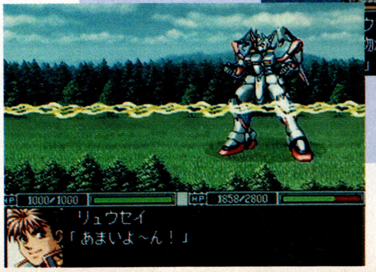
リュウセイ=ダテ

階級は少尉。R-1のテストパイロットで、熱血直情型で無鉄砲な性格。意地っ張りで融通が利かなく子供っぽいが、悪運だけは強い。なお、戦闘で武器の名前を叫んでしまうほどのスーパーロボットマニアである。



⬅スーパーロボットに憧れて軍に入ったが、意に反してリアルロボットのパイロットに。なお、声の担当は三木眞一郎

➡スーパーロボットと見ると目を輝かせるリュウセイ。端からはまるで変人に見える？

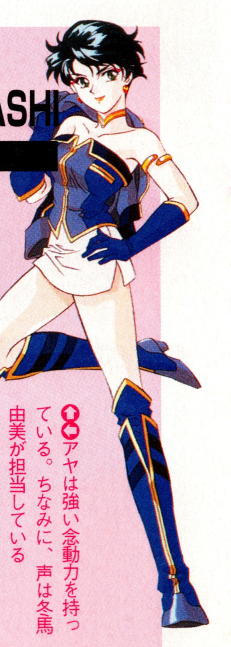


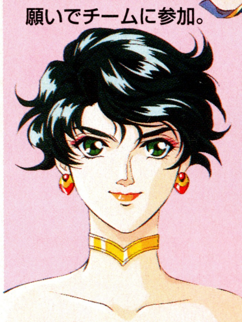
⬅戦場では、挑発的を通り越しておちゃらけに振る舞うこともしばしば

AYA=KOBAYASHI

アヤ=コバヤシ

最年長のチームリーダーで、階級は大尉。R-3のテストパイロットで、責任感が強く勝ち気な性格をしている。本当は戦いを好まない性格だが、SRX計画に参加している父の願いでチームに参加。





⬆アヤは強い念動力を持っている。ちなみに、声は冬馬由美が担当している

シミュレーション **新スーパーロボット大戦**
バンプレスト
PS 12月13日発売予定
6800円
メモリーカード対応(3ブロック)

©葦プロ/サンライズ・NTV/創通エージェンシー・サンライズ/創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日/ダイナミック企画/東映/東北新社/フジテレビ・東映動画/BANPRESTO

バーチャロン適性、覚醒のためのマニュアル!

OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS TRAINING COURSE 電脳兵士養成講座

Mission File : 04

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

アクション	電脳戦機バーチャロン
セガ	
SS	11月29日発売予定 5800円

バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応
同画面対戦可能（最大2人）

幻の重戦闘VRライデン。もはや伝説とさえいわれるこの機体の真実の姿に迫る!

DEVELOPMENT

支援から主戦級へコンバートされたVR

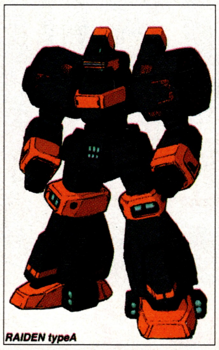
VRテムジンと同時に開発された実験機XMU－05－B。この機体もテムジンと同じく、開発途中で仕様変更されている。VR開発プロジェクトにおいて当初、この機体は火力支援タイプ（※1）として採用されるはずであった。そのため、テムジンのような高い運動性能は要求されず、重装備による大重量を支えるための特殊スケルトンでの開発が進められる。この時、支援用VRとして十分な火力を得るために、宙航巡洋艦用レーザー発振器の搭載（※2）が決定された。

本来、この兵器のVRへの搭載は困難であったが、特殊構造の機体はそれを可能にする。特殊スケルトンが生み出す重装甲と驚異の火力は同機体の運動性能の低さを補って余りあるものだった。数度にわたる改良の末に実戦投入され、開発関係者の予想を遥かに上回る戦果を挙げた本機は、新たにHBV－05ライデン（※3）として正式採用される。しかし、その特殊な機体は生産コストがあまりにも高すぎるため、実際に生産されたのはごく僅かだった。

1号機

2号機

少ない機体数の中でも、部隊別にカラーリングが異なる



RAIDEN typeA

ライデン開発時の意匠。シンプルなデザインは実際機に引き継がれた

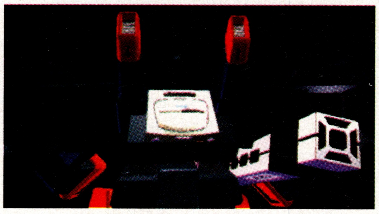
ACTUAL BATTLE

戦場を貫く圧倒的な火力は、いつしか伝説に…

ライデンの基本兵装の中でもっとも特徴的なのは、やはり2門のレーザー発振器だろう。肩部に取り付けられたこの武装は全VR中、最高の威力を誇る（※4）。しかし、直線的な発射しかできないため、その真価を発揮させるには相当の訓練が必要であった。また、大火力を得るため、バッテリーは本体ジェネレーターに直結されているが、レーザーのエネルギー消費量が高いため、発射後のチャージにはかなりの時間がかかるのが欠点である。

一方、レーザー自体が多用できる武器ではないため、副兵器としてバズーカ・ランチャー（※5）をライデンは装備している。これは、戦闘で主に使われる実弾系火器。装弾数は1カートリッジ16発。モードの切り替えで、1発の装薬量の調節が可能となる。通常は単発発射武器だが、ダッシュなどの高速移動中は連射が可能だ。

第3の武装はグランド・ボム。円盤状の手榴弾（※6）で、外殻にホバリング自走ユニットを装着、投擲後目標に向かい滑走する。爆風は地面に沿って横に広がっていく。



希少機体であることと、その破壊力から伝説のVRとまで言われる

CODE : HBV－05－E

RAIDEN [ライデン]

重量級VR基幹機。現機体は改良を重ねたE型である

頭頂高	17.8m
本体重量	12.2t
全備重量	32.5t
ジェネレーター出力	8824kw

最高出力でレーザー照射するライデン。出力調節で拡散発射も可能

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…主戦VRを後方より援護する戦闘がメインになるVR。サポートアタックVR（SAV）と種別される

※2…マイナーチェンジはされているものの、本来は宙航巡洋艦を迎撃するためのものである

※3…HBVとは、ヘビーバトル（重戦闘）VRの略

※4…軽量級のVRなどは一撃で装甲のすべてを奪えるほどの威力がある

※5…近接戦闘時には、これをハンマーのようにも使えるような強度を持つ

※6…信管は近接式と時限式が併用されている。投擲時に切り替えて使用する

©SEGA ENTERPRISES

CHARACTER

FINAL FANTASY FREAK

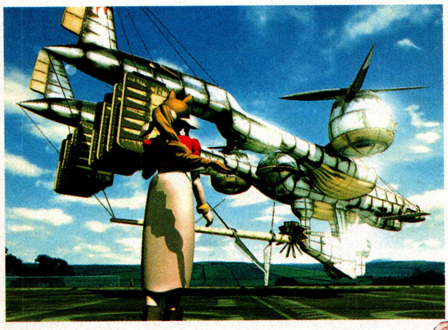
ファイナルファンタジーフリーク

連載再開の「FFF」。今回は女性キャラ2人に焦点を当てる！

RPG ファイナルファンタジーVII
スクウェア
PS 1月31日発売予定 6800円
メモリーカード対応（1～13ブロック）
CD3枚組

清楚な感じのエアリスと元気印のティファ 対照的な2人のヒロイン(?)をチェック!!

『VII』の女性キャラで、クラウドをめぐる三角関係になるらしい？エアリスとティファ。2人の人気は高く、当ページ宛のハガキも彼女たちのイラストなどが多い。ただし、スレンダーなエアリスとダイナマイトボディ系（笑）のティファとではファン層も多少異なるようで、読者からのハガキもその辺をネタにしたものが多い。特にワンピース状の衣服を着たエアリスの露出度の低さを嘆く声は多く、編集部でもティファ人気のほうが高い始末。このページの担当は個人的には、エアリスのほうがお気に入りなんですけどね。ところで、スクウェアの開発ではティファ人気が高く、一部では「真のヒロイン」と呼ばれているそうです（笑）。



ぶわはははは（笑）。確かに着やせするかもね。でも「脱いだらスゴイんです」系だとさらに面白いかも（栃木県／私、Dカップです）

見た感じは清楚（ロッドをもっている清楚な女性もないけど）。三つ編みにしたポニーテールがポイント高し

●年齢：22歳
●武器：ロッド
●身長：163cm
●誕生日：2月7日
●血液型：O型

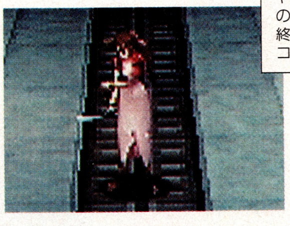
AERITH（エアリス・ゲインズブール）

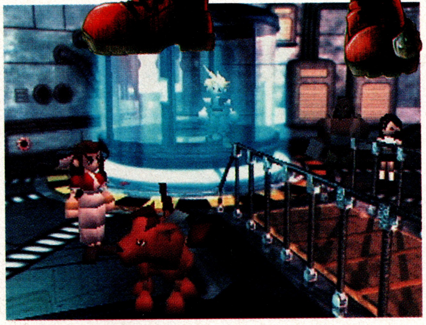
魔晄都市ミッドガルの雑踏で花売りをしながら生計をたてている女性。何らかの理由により、アバランチと神羅カンパニーの闘争に巻き込まれる。産みの母親と、育ての母親の2人を持つ。

CHECK POINT

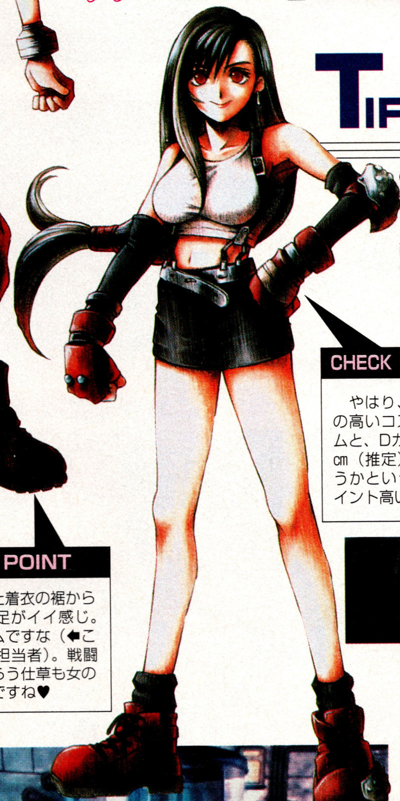
足元まで覆った着衣の裾からたまに見える素足がイイ感じ。やっぱチラリズムですな（⬅この辺がオヤジな担当者）。戦闘終了時に埃をはらう仕草も女のコらしくてグーですね♥

一番下はOPの1シーン。街角で花を売る彼女の身の上にどんな災難が降りかかるのか？





クラウドの周りに分かれて立つ2人。三角関係を暗示してるようだ（爆笑）



TIFA（ティファ・ロックハート）

●年齢：20歳●武器：グローブ●身長167cm
●誕生日：5月3日●血液型：B型

職業は食堂のウェイトレス。顔に似合わず、素手で敵を殴り倒す格闘術の使い手。見たまんま、明るく元気で前向きな性格。常にパーティのムードメーカーである。クラウドとは幼なじみで、彼を慕っているが、それを口に出せないシャイな一面も持つ。

CHECK POINT

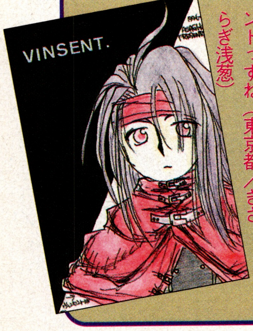
やはり、露出度の高いコスチュームと、Dカップ87cm（推定）はあろうかという胸がポイント高い（笑）

自分で「かわいい…」というあたりがお茶目で可愛いかもしれない

ちょっと色っぽくしてみましたとのこと。やっぱりティファって、こーゆースレスレの格好がウケているのかねぇ？（神奈川県／つきだて瀬峰）

FREAK'S FREE SPACE

このページでは『FF』に関する疑問や質問、特定キャラのイラストなどなど、熱いお便りを募集中。下記の宛て先まで、ガンガン送ってちょーだい。あと、イラストを送る際は、モノクロよりカラーのほうが掲載率は高いですよ。



ちょっとカワイイ感じのヴィンセントっすね（東京都／きさらぎ浅葱）

ハガキのあて先は このコーナーへのハガキは 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 FMW編集部「FFF」係まで送ってください

©スクウェア／キャライラスト：野村哲也

桃鉄沿線新聞

1996（平成8年）11月8日（金曜日）
通巻第1号

ボードゲーム **桃太郎電鉄HAPPY**
ハドソン
SFC 12月6日発売予定
8300円
バッテリーバックアップ（最大3）
マルチプレイヤー5対応

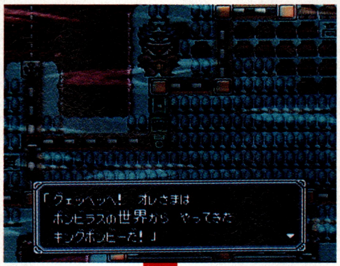
本紙記者が体験したボンビラス星ツアーの恐怖

戦慄！キングボンビーの新たなる悪行
全国の社長をボンビラス星に拉致し監禁

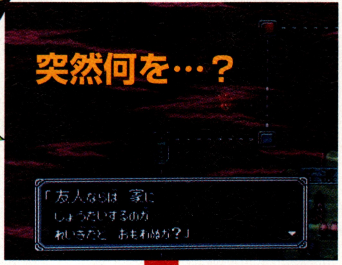
本紙は全国の社長に『桃鉄HAPPY』の情報を提供する目的で創刊された。第1報はキングボンビーの新たな悪行を報告する。

今回加わったのは、社長をキングボンビーの故郷、ボンビラス星に拉致するというもの。不幸にも拉致された某社長にたまたま同行していた本紙記者が、その恐怖をお伝えする。

社長にとりついていたキングボンビーが、ある月突然自宅に招待すると言って嫌がる社長を汽車ごと拉致。その存在さえ不明だったボンビラス星へとワープさせた。記者が入手したこの星の路線図を説明しよう。最初に連れてこられる駅から1本の路線が延びており、先の方で3本の路線が分岐し、それぞれ1つの扉へと続く。駅はすべてボンビラス駅というマイナス駅であり、損失は普通よりずっと多い。プレイ年数が短くても借金10億はあっという間だ。この極貧の星から脱出するには、3つの扉の中からランダムに決定される1つの正しい扉に着かなければならない。ピッタリの目を出す必要はないが、間違えた場合には最初の駅に戻される。分岐点での選択を誤ると悲惨だ。

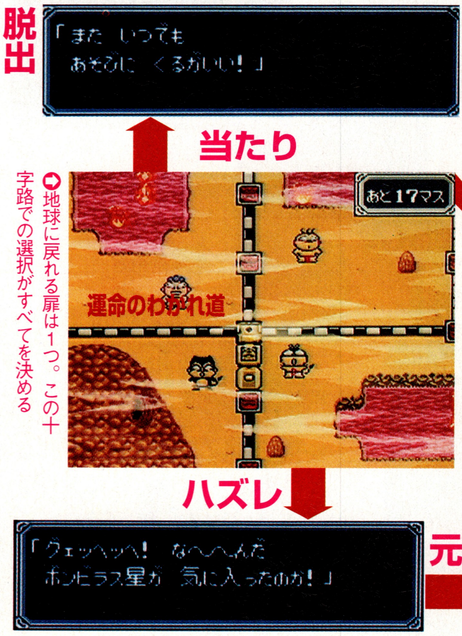


←貧乏神がキングボンビーに変身。地獄への葬送の序曲だ



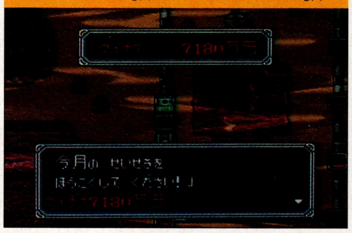
←お前の招待など受けけん、と叫べど奴は聞く耳を持たない

これが地獄のボンビラス星だ！



→地球に戻れる扉は1つ。この十字路での選択がすべてを決める

すべての駅がボンビラス駅



↑普通のマイナス駅より損失が多い。長居すればマイナス10億20億は当たり前

©HUDSON SOFT

『マリオカート64』やアノ新作と情報満載!!

MARIO! MARIO! MARIO!

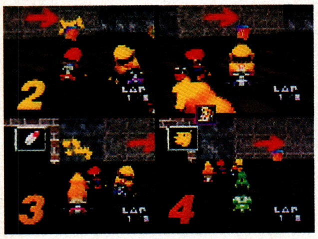
やはりレースゲームは対戦がアツイ! ということで、今回は『マリオカート64』の対戦システムを検証。さらに例の新作情報もあるぞ!!

アクション **マリオカート64**
任天堂
N64 12月14日発売予定 9800円
メモリーパック対応
(121ページ)

VSプレイのみのシステムやトラップなどを徹底解析!

今回は『マリオカート64』の対人モードの基本システムについて解析する。SFC版『スーパーマリオカート』の対人モードは非常にクオリティが高く、中毒者まで出したほど。それを超えることができるのだろうかと危惧する声もあったのだが、いざフタを開けてみるとN64版は前作のそれをさらに上回るデキとなって姿を現したのだ。特に今回はハードの特性を活かした4人同時プレイが最大のウリとなっている。多少画面が見づらくなってしまったものの、みんなでワイワイ楽しめること間違いなし。また、VSモードのみに登場するアイテムやトラップもあり、対人モードの良い味付けとなっている。

↑2P対戦はマリオGP、VSマッチバトルの2種類が選択可能。画面も前作同様、2分割されている



↑3、4人対戦はVSマッチバトルのみとなっている。お互いのカートがやや気になる画面だが、迫力は満点!

1 VSモードは2種類

前作のVSモードは1種類のみだったのだが、N64版ではこのモードが2種類に増えている。ここでは、その2種類のモードについて説明していく。それぞれ異なった特性を持つので、その違いを今のうちに把握しておこう。

①VSマリオGP
1P時に選択できる「マリオGP」と同じ。4コース走行し、ドライバーズポイント制でチャンピオンを決定していくというもの。しかし、これは残念ながら2人対戦のみ選択可能なモードなのだ。

↑2PマリオGPは1P時同様、ポイント制でチャンピオンを争っていく

②VSマッチバトル
選択したコースを走行し、順位を争っていく1発勝負モノのVSモード。これは「VSマリオGP」と違って2人から4人までが楽しめるようになっている。4分割画面が今イチ見づらいのが残念。

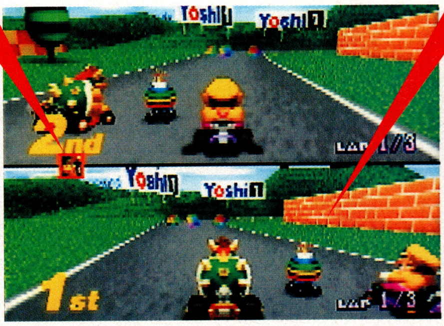
↑これは3人対戦時。マッチバトルは、グランプリ方式ではなく、1回勝負なのだ

2 新システム・新トラップ

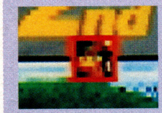
左の説明にあるように、今回は「VSモード」のみに登場するトラップなどがある。また、基本システムなども若干変化するのだ。これによって、1Pプレイ時とは異なった戦略が要求されてくる。『マリオカート64』の「VSモード」はもはや本編のオマケ的存在ではなく、1つの作品として確立されていると言えよう。

おじゃま爆弾カー

VSプレイ時に登場するこのトラップ、走行ラインや出現条件などは今のところ未定となっている。プレイヤーはこれに触れると爆発し、しばらく動けなくなるといった効果を持っているので、なかなかやっかいな存在となるはずだ。



レーダーシステム



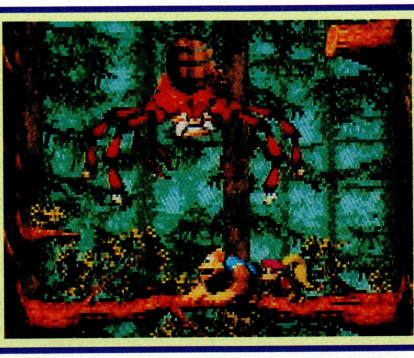
使用しているキャラの顔が描かれている四角いパネルによって、敵と自分の位置を確認することが可能。また、中央の画面分割ラインの左端がスタートラインで、右端がゴールラインを示しているので、ゴールまでの距離感もつかめる。

2匹のコングが大暴れ ドンキーシリーズ最新作

マリオ作品から派生したキャラクタ、ドンキーコングが活躍する最新作『スーパードンキーコング3』が登場。SFC版とは思えないほど美しいグラフィックが好評の同シリーズ、今作もそのあたりはしっかりと受け継がれている。

ディンキーとディクシーを操作して冒険する今作。2匹で力を合わせてトラップをクリアするチームアップも、もちろん健在だ。また、冒険の手助けをしてくれるアニマルフレンドも前作からおなじみのキャラのほかに、左の写真のような新キャラなども登場する。

↑今回もコングたちを助けるアニマルフレンドが登場。写真は新キャラのゾウだ



↑SFC版とは思えないほどのグラフィックの鮮やかさが魅力のひとつ

©Nintendo ※画面は開発中のものです。

シリーズ最新情報をすばやくキャッチ!!

早くも第3回目を迎えた当コーナー。今回は『ストリートファイターEX』のシステムを大解析！

ストリートファイターＥＸで、対戦のかなめとなる新システムを一挙公開

シリーズ最新作となる『ストリートファイターＥＸ』は、これまでのシリーズにはないシステム、『ガードブレイク』、『スーパーキャンセル』が搭載されている。この2つの新システムは『ＥＸ』を勝ち抜くうえでとても重要。そこで今回のストＮＯＷは、この新システムの紹介と説明をするぞ。これで明日もホームランだ。

コンボゲージを効率よくタメよう

コンボゲージはスーパーコンボやガードブレイクを使用するために必要で、通常技や必殺技を出すと増加する。通常技よりも必殺技、ガードされたときよりもヒットしたときの方が増加量が多い。ゲージは3つまでストック可能。

攻撃

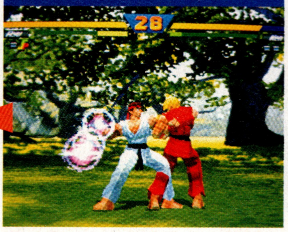
ゲージ増加

「オス！　オレ、リュウ！　今日はひたすらゲージをタメるのさっ！　ゲージ増加の心得は、1に攻撃、2に攻撃、ヤバくなったら昇龍拳だ！」

●ガードブレイク

その名の通り、ガードをぶち抜く攻撃。キャラクタにより出る速さは違うものの、ヒットさせれば相手はよろけ、そこにさまざまな攻撃を叩き込める。鉄壁のようなガードメンにはとても有効な一撃。

ガードブレイク発動！



コンボゲージが溜まったら積極的にガードブレイクを使おう

ガードを破壊

リュウのガードブレイクは前に進みながら出るのでリーチがある

よろけた相手を…

よろめいている相手が、回復する前にできるだけ近づいて

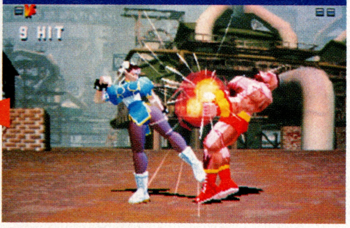
打つべし、打つべし！

すかさず攻撃！あせってコマンドミスしちゃイカン

●スーパーキャンセル

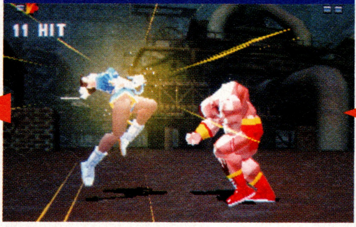
スーパーキャンセルはスーパーコンボを使用したときに起こる現象で、普通のキャンセル技とは違い、必殺技、スーパーコンボのヒット中にキャンセル可能。ただし、昇龍拳などは地上にいるときにしかキャンセルできない。

必殺技がヒット



第弐話 タイトル「ザンギさん大往生」。春麗の百裂脚がザンギさんに炸裂する！

スーパーキャンセル



「拳王はひざをつかぬ！」。張切るザンギさんを尻目に春麗はスーパーコンボを発動！

スーパーコンボで大打撃！

そして気功掌が連続でヒット。明日はどっちだ、ザンギさん

2つの新システムを実戦で応用しよう

ガードブレイクとスーパーキャンセル。この2つを組み込んで攻めるとかなり有効。特にコンボゲージが満タンの時は、ガードブレイク→通常技→(キャンセル)必殺技→(スーパーキャンセル)スーパーコンボ×2という極悪な連続技も可能。考えただけで燃え燃え。

ガードをくずし

まずはガードブレイクで相手の防御を崩して

相手のスキに攻撃

お好みの技で攻撃。なるべくならダウンしない技がいい

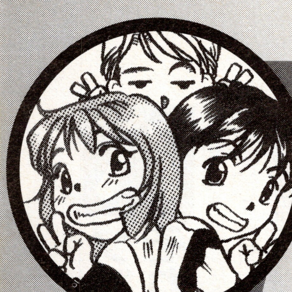
スーパーキャンセル

そして、スーパーキャンセルでスーパーコンボへ

脅威の連続技

波動拳から昇龍裂破の連続技。ベラボーな威力に感涙

©CAPCOM／ARIKA　※画面は開発中のものです。



FMW ファミマガウィークリー 特捜隊 SINCE 1996

サターンで自作のゲームが作れる すごい話の真相を探る！

⬅マイクロソフトコーポレーション会長兼CEOビル・ゲイツ氏（写真／キャサリン・キング）

既成のソフトでプレイするだけでなく、オリジナルのゲームを自作する時代が来ている。あのサターンで、誰でもゲームが作れるなんて！　おなじみFMW特捜隊は今回、その「サターン版BASIC」の正体にセマるのだ！

プログラムと聞くだけで頭が痛い……そんなアユミでもゲームが自作できる!?

アユミ「ゲーム作りはおたくのキワミ。超クライと思われるよネ」

ヒロシ「そんなことないって！　没頭する姿をクライという人もいるけれど、それじゃ、小説家、作曲家もおタクで超クラーイことになる」

タナカ「珍しく、高度な話題だナ。セガのゲーム作り『サターン版BASIC』のことなのかね?」

ヒロシ「これまでのゲーム作りに比べて、セガのはすごいって聞いてます。特捜隊でさぐってみたいな」

タナカ「そう思って、取材先を調べ、いくつかは調査も済ませたがね」

アユミ「ゲームは多少タシナミますが、…プログラムや、ベーシックって、超わかんない！　そんな私でもわかるページなら賛成！」

タナカ「そうそう！　それでキマリだね。最初に、従来のゲーム作りとのちがいを整理しておこう」

ツクールとの違いは?

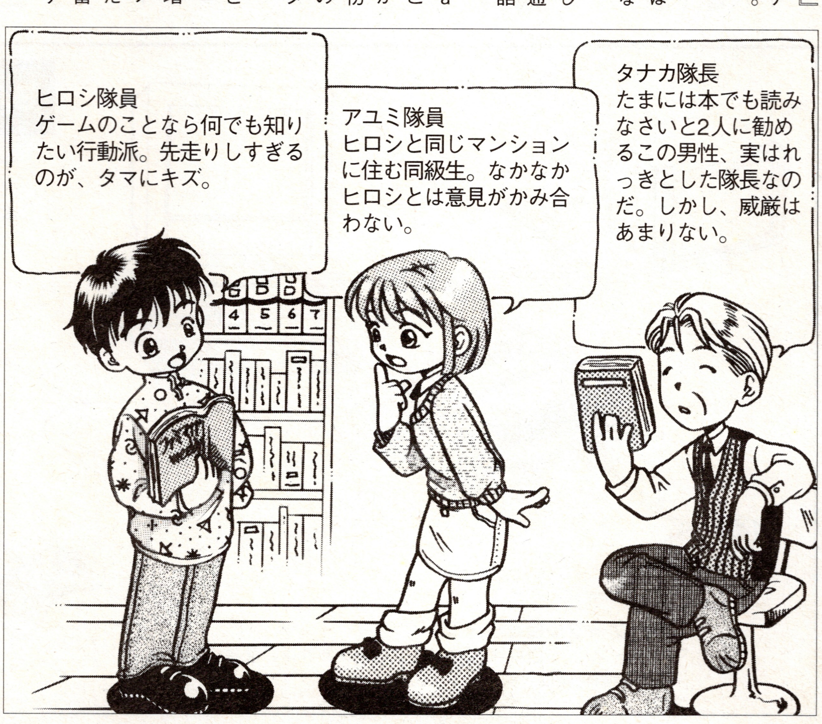
タナカ「アスキーのツクールシリーズは、新ジャンルが次々と増えて、ゲーム作りファンが多いことを証明した。ツクールは、ゲームの基本部分の上に加工するだけで、『RPGツクール』でいえばマップの表示方法や戦闘などは変えられない。もちろん、それだけでも、『ヒロシバージョン』のゲームなどを作ることはできるが、『サターン版BASIC』ならイチから作るので、RPGもアクションも、まったく自由に作れる。手間は余計かかるけれどね」

BASICって何者?

アユミ「サターン版、ってところはわかるんですが、BASICってなると、アタマが痛い感じなんです」

ヒロシ「キミにフランス語で命令してもダメ。隊長にマゴギャル語は通じない。コンピュータに通じる言語がBASIC。基礎という意味サ」

タナカ「うまい説明だね。ただBasicは、基礎という英語だが、これを全部大文字で書くのは略語だからだね。『B』はビギナーのB。初心者でも理解しやすく扱いやすいので広く使われている。コンピュータの言語は他にもあるが、あのビル・ゲイツがパソコンにBASICをとりいれたので、アマチュアのプログラマーが激増した。開発したのはアメリカのダートマス大学だけど、それで世界一の富豪になったのはビル・ゲイツ氏というわけだ」



パソコンは持っている？ それによってタイプが違うぞ

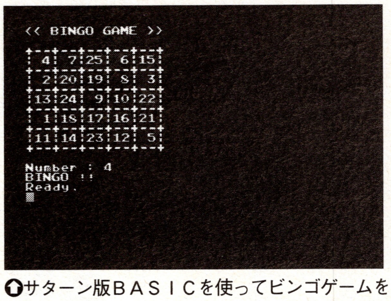
タナカ「『サターン版BASIC』は『BASIC for SEGA SATURN』というのが正式な名称。ユーザーの『環境』に合わせて2つのタイプが用意されている。環境って、わかるかね？」
アユミ「今、環境破壊が世界的な問題だって程度にはわかります」
ヒロシ「僕はいい環境にいると思いますよ。アユミ君やタナカさんと同じマンションにいるし……」
タナカ「それは自然環境と、居住環境だね。ここでは、このシステムの開発環境…ひらたくいえば、セガサターンの他に、パソコンを持っているかどうかでタイプを選ぶんだ」

パソコンがあれば……「ケーブル接続タイプ」を

ヒロシ「パソコンありの環境」
アユミ「どっちもないけど…ヒロシ君か隊長のを使う環境……」
タナカ「このイラスト（下図の左）が、パソコンを持っている人向けの『ケーブル接続タイプ』で…」
ヒロシ「僕にもわかるよ。パソコンとサターンを専用接続コードでつなぐんだ」
アユミ「でも、ゲーム作りの機械はどこにつなぐかがわかんない」
タナカ「『サターン版BASIC』は、機械じゃなくCD-ROMだ。1万2800円だが、これを買って、サターンに入れる」
ヒロシ「プログラムはパソコンで作るんですね。出来上がったらサターンに送ればゲームが出来るんだな…多分そうだと思う」
アユミ「ヒロシ君、スゴーイ！」
タナカ「同感！　パソコンを使ってる人なら、慣れた操作でゲームが作れるだろう。また、パソコンのキーボードで作ったコマンドをじかにサターンに送り込んで、うまくいくかどうか試すこともできる」
ヒロシ「そいつあ便利だ！」
タナカ「ただ、Windows95か、MS-DOSを実装しているパソコンじゃないと接続できない予定だから注意が必要だよ」
ヒロシ「よかった、ぼくんちのはWindows95だから」

パソコンがなくても……「スタンドアロンタイプ」なら

ヒロシ「下のイラストですね。サターンにキーボードと、多分、記憶装置をつないでいるんだと思います」
タナカ「その通り。補助記憶装置は9800円、キーボードは7800円だから、新たにパソコンを買うより…ええ…うんと安上がりだね。どっちで作ったゲームでもサターンでは同じに使える。『ケーブル接続タイプ』だとパソコンの知識も必要なので、パソコンがない人には『スタンドアロンタイプ』がお勧め。パソコンを使い慣れていれば、パソコンの機能が生かせるので、ゲーム作りの上で『スタンドアロンタイプ』よりも自由にできるメリットがあるから、『ケーブル接続タイプ』のほうがいいだろう」



⬆サターン版ＢＡＳＩＣを使ってビンゴゲームを作ってみた。ちょっとしたものが作れるのが魅力

◆ちょっとだけ用語解説◆

★プログラム★　コンピュータにどのような作業を行わせるかを書いた、仕事の指示書のこと。BASICの場合、命令や関数とよばれる簡単な英語に近いキーワードで書きつづる。
★専用ケーブル★　サターン本体背面にある対戦ケーブル端子と、パソコンのRS-232C端子を接続するケーブル。こうしたケーブルでデータを転送することも、「通信する」という。
★MS-DOSとWindows95★　MS-DOSはマイクロソフト社が制作した、コンピュータ上のいろんなことを管理するディスク・オペレーティング・システムのこと。また、Windows95は、そのシステムを、もっと人にわかりやすくしたもの。

これがBASIC for SEGA SATURNの実力だ！

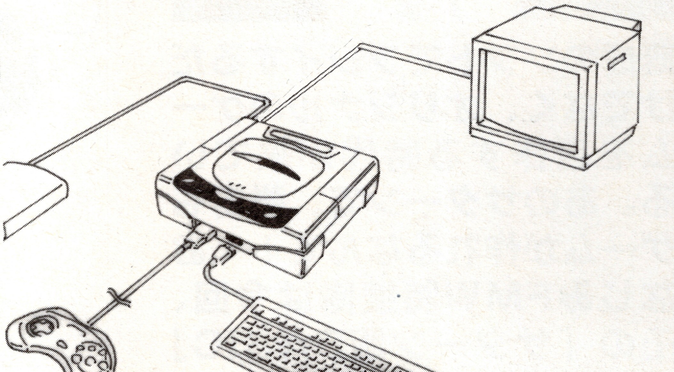
ヒロシ「例によって、連絡と報告をきっちりしろ、困ったら早めに相談しろって隊長訓示を受け、アユミ君とあちこち捜査して『サターン版BASIC』の実体に迫りました」
アユミ「あちこちって、2カ所だけじゃん」
ヒロシ「だからあっちとこっちであちこち。雑音入れないで。リポート書いてるんだから！」
以下、僕ヒロシ隊員の報告です。

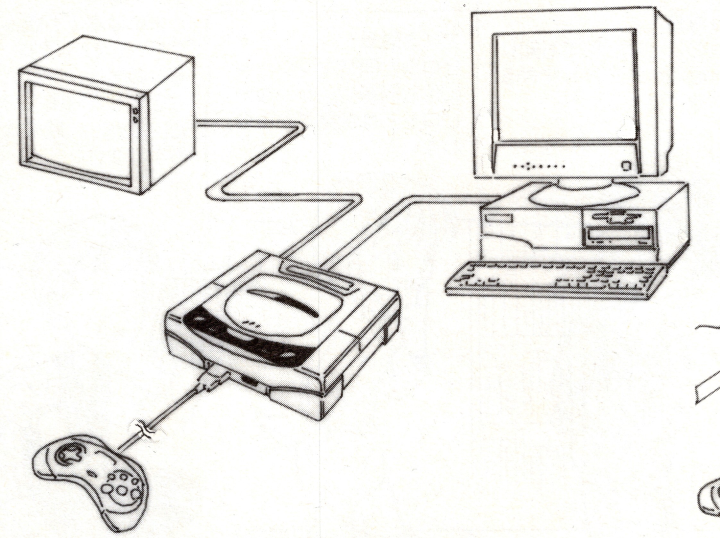
どんなことができるのか

BASICは、コンピュータを働かせる言語。「サターン版BASIC」は、サターンにゲーム作りを命令するための言語。こういう言語でつづった指令書をプログラムというんだ。このくらいは僕も知っていた

BASIC for SEGA SATURNの開発環境

▼（スタンドアロンタイプ）
外付けフロッピーやキーボードなどが必要になるが、サターン本体だけで開発環境が作れる（キボード同梱もある）。

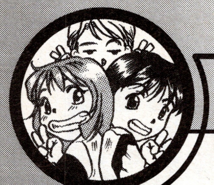




▲（ケーブル接続タイプ）
サターンと、PC98やDOS/Vパソコンがあれば、簡単にプログラムの開発環境が整う。

徳間書店インターメディアより12月発売予定

©SEGA/TOKUMASHOTEN INTERMEDIA/ESP



予定されているステートメント一覧

【プログラム作成補助】
NEW、LIST、DELETE、AUTO、RENUM
【その他の制御】
DEFFN
【変数制御】
DIM、ERASE、CLEAR、DATA、RESTORE、READ
【プログラムのフロー制御】
RUN、CHAIN、STOP、END、CONT、GOTO、GOSUB、RETURN、IF～THEN～ELSE、FOR～TO～STEP、NEXT、ON～GOTO、ON～GOSUB
【画面制御】
CLS、SCREEN、LOCATE、SCROLL、VSYNC
【画像制御】
PSET、LINE、CIRCLE、PAINT、関数 POINT
【スプライト制御】
PUT SPRITE、SET SPRITE
【カラー制御】
COLOR、PALETTE
【カーソル制御】
PRINT、PRINT USING、関数 XLOC、関数 YLOC、関数 XPOS、関数 YPOS
【エラー制御】
ERROR、RESUME、ERR、ERL
【ユーザー入力装置】
関数 JOYPAD
【端末入力】
INPUT、関数 INKEY$、関数 INPUT$
【サウンド】
BEEP、SOUND、PLAY、関数 PLAY、CDPLAY、関数 CDPLAY
【割り込み】
ON INTERVAL、INTERVAL、ON PAUSE、PAUSE、ON TIMER、TIMER、関数 TIMER
【マシン語関連】
POKE、関数 PEEK、VPOKE、関数 VPEEK、関数 FRE
【ファイル操作】
LOAD、SAVE、BLOAD、BSAVE、OPEN、CLOSE、FWRITE#、関数 EOF、関数 LOF、関数 LOC、FILES、NAME、KILL、関数 DSKF
【数値関数】
関数 ABS、関数 SGN、関数 SQR、関数 RND、関数 INT、関数 FIX
【文字列関数】
関数 ASC、関数 CHR$、関数 LEN、関数 STRING$、関数 SPACE$、MID$、関数 MID$、関数 LEFT$、関数 RIGHT$、関数 INSTR、関数 HEX$、関数 STR$、関数 VAL
【追加分】
PCM、関数 PCM、PUT POLY、SET POLY、CLOCK
【拡張命令】
CLS、OFFSET、SET COLOR、SET CHR、PUT CHR、SET SPRITE、PUT SPRITE、SET POLYGON、PUT POLYGON、PLAY、PLAYCD

けれど、ゲームとか作るのは複雑で大変。「サターン版BASIC」では、簡単な命令で複雑な内容を実行するように作られているのに驚いた。

この「BASIC」で使う命令や関数は上の「ステートメント一覧表」にあるように100以上あってウェーって感じだけれど、「それでも、ゲームで使う魔法や武器の数よりずっと少ないんだよ」と言われると、100以上のステートメントがとても少ない数のように見える。

命令で打ち込むコトバは、僕にでもわかる英単語に近くて、それが本来のBASICの特徴なのだけど、誰にでもわかりやすいと思う。

PRINTという命令は「文字を表示せよ」という意味。どこに表示するのかというとLOCATEという命令で「表示する場所」を指定できる。単純に思える命令と関数を組み合わせて実行すると、複雑な仕事を成し遂げてくれる……それがパソコンのいいところなんだ。

アユミ「関数のところで、数学がわかんなくなっちゃった。切片とか傾きとか……あ、これ雑音です」

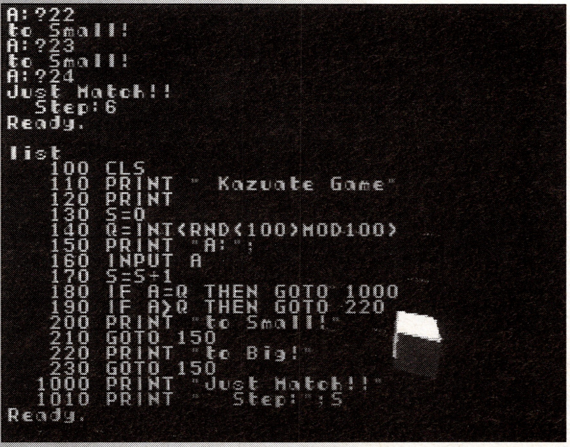
サターン版BASICの特徴

関数の中身はわかんなくても、指示すればパソコンがやってくれる。でもここまでのことは普通のパソコンでもできるので、「サターン版BASIC」というからには、ただのパソコンじゃできないワザがあるはずだと、さらにさぐってみる。

SET POLYなどの命令をつかうと、なんとポリゴンを扱うことができる。こいつはすごいよアユミちゃん、いやアユミ隊員！　これをつかえばポリゴンで動く格闘ゲームだって作れちゃう…そりゃ相当ガンバんなきゃならないけど。こんな機能を持ったBASICは「サターン版BASIC」以外に存在しないって聞いたけど、そのとおりだと思う。

ポリゴンは独立して処理できるので、画面でポリゴンが動くのを見ながらプログラムが組めるっていうのを見せてもらったけど、感動だヨ！　その他、グラフィックキャラクタの拡大や縮小や三次元的に回転させて表示することもできる…。

何よりも、次世代ゲーム機で自分で作ったゲームが動くってのが、僕にとってはすごい飛躍。しかも、手軽なのでアタマを痛めず、BASIC＝ビギナーつまり初心者でも楽しめるのが超ウレシイ！



⇧画面右下の立方体っぽいものがポリゴンだ。こんなふうに手軽にポリゴンが使うことができるのはうれしいヨね

⇧ちょっとわかりにくいかもしれないけど、文字の裏にたくさんの円が表示されている。絵の上に文字を表示するだけで、今にもゲームが始まりそうな気がするぞ

◆ちょとだけ用語解説◆

★命令や関数★　多くは簡単な英語のGOとかREADなど。命令は、1個で1つの文を構成できるので「～文」と呼ぶことがある。関数の場合は、結果を返すので、返った結果を受け取る変数などと組み合わせないと文にならない。

★BASICプログラム★　10、20…のような行番号と呼ばれる数字の後に、命令や計算式などを書いたもの。次の例のような場合は、実行すると「ABC」の文字が画面に表示される。100　PRINT　"ABC"

★表示する場所★　画面の位置指定は、左上隅を基準に、「右にいくつ」をX座標、「下にいくつ」をY座標として指定する。LOCATE命令の場合には、それぞれ「何文字分」かを単位に指定する。

FMW特捜隊
ファミマガウィークリー特捜隊 SINCE 1996

かんたんなサンプルを作りながらプログラムの基礎を理解しよう

アユミ「かんたんです、かんたんですって繰り返されると、私でもゲームが作れるかしらと思っちゃう」

ヒロシ「理論的にはキミでも作れるってとこまでは理解したけど、じゃあ僕に作れるかっていうと、疑問ばかりで、とても作れそうもない。そこで、教わりながら実際にゲームを作ってみたんだ」

ヒット&ブローのゲーム

続いて僕ヒロシが、実際に「サターン版BASIC」でゲームを作ったところをリポートします。

左下の写真が完成した画面。4つの数字が隠されていて、それを推理して当てるパズルゲームです。

まずゲームの構成を説明します。

①出題の4つの数字を作る。

②プレイヤーが予想した数字が、正しいかどうか判定する。

③判定結果をプレイヤーに告げる。

④プレイヤーが予測した数字が正解ならゲーム終了。外れていたら②から繰り返す。

かんたんなカード当てだから、出題者がトランプを伏せて当てさせればいいが、出題者がいないと遊べない。そこで伏せる数字選びと判定をプログラムにすれば1人でも遊べる……1人でもできるというのがポイントで、つまり1人ではできない理由を考えれば、何をサターンに担当させればいいかがわかるわけです。

①出題の数字を作る

ここを自分でやっちゃダメだよね。だからプログラムを作ります。

ルールは、0～9の10種類の中から選ぶこと。同じ数字を使わないこと、デタラメな数字であること。選ぶ数字は4文字であること。……この4ルールで数字を選ばせます。

②予想した数字を判定する

プレイヤーが予想した数字と出題の数字が合っているかどうか。ちがっていても、出題の数字が答の中にいくつ入っているかも判定します。また、同じワクに正しい数字がいくつ入っているかも判定します。

数字も位置も合っているものが1つあれば、ヒットが1増えます。ワクはちがうが出題に含まれる数字1つについてブローが1増えます。

判定は、正解を知らなければできないのでサターンに担当させます。

③結果をプレイヤーに告げる

もちろんサターンの担当。「どれだけ合っているか」を手掛かりにプレイヤーは次に答を推理するのだから、知らされなければいつまでもヤマカンで答えるしかない。

④ゲームの終了判定

プレイヤーが正解したらゲームは終了し、未正解ならゲームは継続します。ここはきちんとサターンにジャッジしてもらわなければならないのでプログラム化が必要です。

ゲームを作るには、頭の中でゲームの組み立てをしっかりイメージすることが必要だと教わりました。あたりまえのことのようですが、このイメージが掴めていないとプログラムの組みようがないんですね。

アユミ「人間なら、ソク実行できるような単純なことでも、コンピュータは、プログラムがないと何もできない。人間って偉大だなア!」

ヒロシ「個人差はあるけどね。記憶容量が小さいとか…」

アユミ「地図認識がヨワイとか…」

ヒロシ「サターンにさせる仕事がはっきりしたので、あとはそれをプログラムの形にしてサターンに送るだけ。実際のプログラムは左の写真になっています。で、自分で作ったゲームはちゃんと動きましたよ」

アユミ「作ったゲームを2人でプレイしてみて、成績はプログラマーよりも、私のほうが上でした」

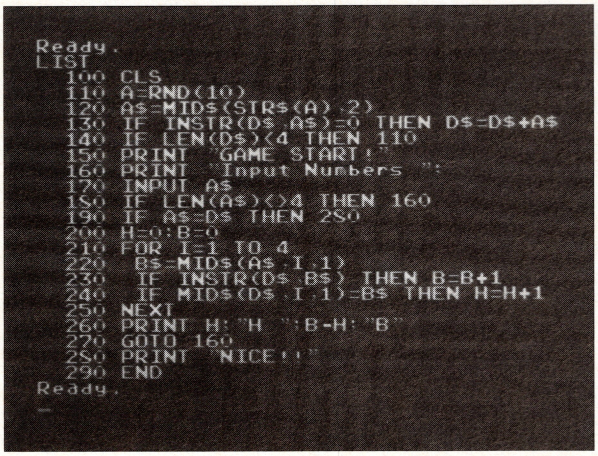
ヒロシ「コンピュータはイヤミをいわないからたすかるヨ」

◆ちょとだけ用語解説◆

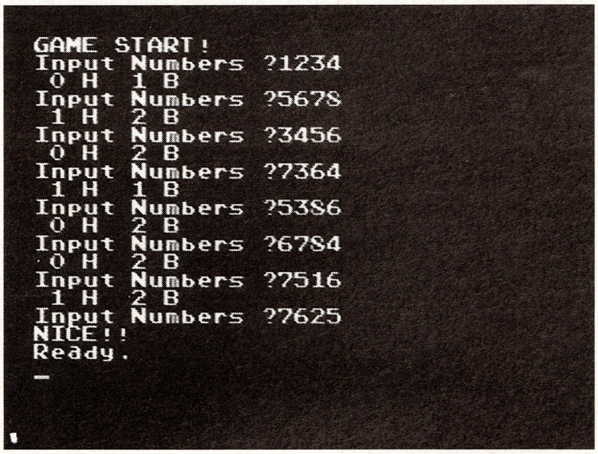
★変数★　プログラムでは、たくさんの数値や文字を扱うが、スコアや名前など、その値が固定してないものは変数を使って書く。サンプルのプログラムでも、AやB$など、ステートメント一覧表に入っていない文字が使われているが、これらがその変数だ。

★行番号★　プログラムは各行の先頭につけられた番号の順に管理され、実行される。途中で実行の順番を変えるときは、次にどの行から実行するかを「GOTO行番号」で指定することができる。

★RND関数★　「敵がランダムに現れる」なんていうのを決めるもの。0から引数（カッコ内の数字）未満の範囲で任意の整数値を返す。ゲーム作りにはかかせない乱数を発生させる関数。



⇧これがサンプルに作成した『ヒット&ブロー』のプログラムだ。この程度のものなら、慣れれば10分ほどで作れてしまうぞ。



⇧『ヒット&ブロー』を実際にプレイしてみたところ。プレイヤーが予測した数字は、キーボードで入力してプログラムに渡していく

『ヒット&ブロー』のプログラムを解説

左上の写真にあるのが『ヒット&ブロー』のプログラム。左側の100～290の数字が「行番号」（用語解説にあり）で、これがついている部分がBASICのプログラムだ。特に難しい命令や関数は使っていないので、BASICが動くパソコンなら実行することができるかもしれない。パソコンがある人は、試しに動かしてみるといい。

以下、このプログラムを解説しておく。行頭の数字はプログラム（左上の写真）の行番号に対応する。

●出題の数字を作る

100　画面をきれいに掃除する。

110～120　0～9までの数字を1つだけ選ぶ。

130　出題用にピックアップした数字の中に、今選んだ数字が使われているか調べる。使われていなければ、出題の数字に加える。

140　出題の数字が4つ未満なら行110からを繰り返す。

150　ゲーム開始の合図をする。

●予想した数字の判定

160～180　プレイヤーが予想した数字を受け取る。

190　正解かどうかを判定する。

200　ヒットとブローを0にする。

210～250　予想した数字と出題の数字を1つずつ比較していき、ヒットとブローの数を計算する。

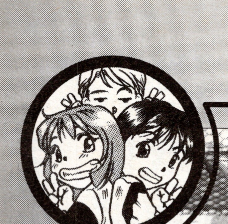
●結果をプレイヤーに知らせる

260　ヒットとブローの数を画面に表示して知らせる。

270　行160からを繰り返す。

●ゲームの終了

280～290　ゲームが終わったことを知らせてプログラムを終了する。



将来的なサポートとBASICで可能な世界

タナカ「実際に作った体験も、そのプログラムもあるのでいいリポートになったと思う。ご苦労」
アユミ「私には、独自のゲーム開発はできないけど、やってはみたい。でもプログラムがわかってるのはヒット&ブローだけ。私みたいな不安があって、買うのをためらっちゃう人もいるんじゃないでしょうか」
ヒロシ「僕は不安なんかないナ」
タナカ「新しいことに不安は当然。不安がないのはニブいのかも…」
ヒロシ「隊長、そりゃないよ。不安を持たない理由がある。ユーザー支援の見通しも取材したんですよ」
タナカ「ゴメン！　キミはニブいわけじゃないんだね」
ヒロシ「いいゲームを作った時に、自己満足で済まさない対策も含めて、サポートについて報告します」

サポート面は大丈夫

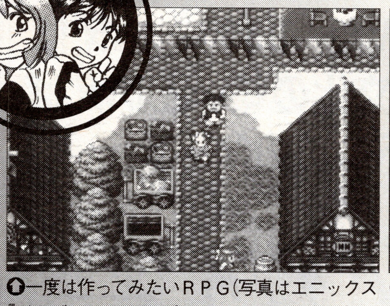
左下のカコミにもあるように、徳間書店インターメディア発行の「でべろマガジン」で「サターン版BASIC」を全面的にサポート。入門記事、テクニック紹介、ユーザーの作ったプログラムも掲載されます。

「ケーブル接続タイプ」を使う人の場合は、予定されているパソコン通信によるサービスも利用できます。まあ、パソコン通信を使えば、ユーザー同士で、情報交換や質問、それどころか作ったプログラムそのものの受け渡しもできますよね。

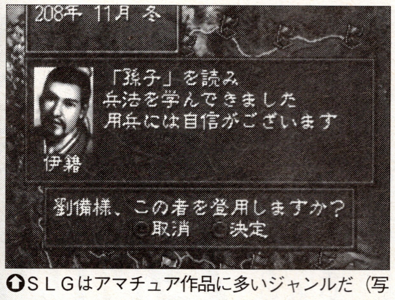
「スタンドアロンタイプ」は、手軽に入手できるし、多くのサターンユーザーが利用するはずですね。そこで「サターンファン」（徳間書店インターメディア発行）では、もう「サターン版BASIC」の連載記事が始まっているんですね。まだ、「予定」が多いんですが、「サターン版BASIC」はこれから長期的な展開をするものなので、サポートもどんどん充実するのは確かだということでした。

ユーザーにある可能性とは？

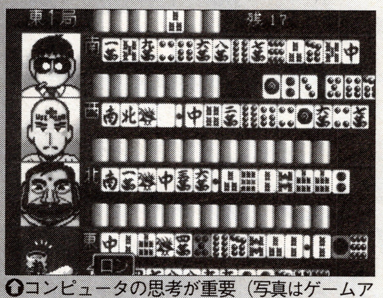
タナカ「当然、おおぜいのアマチュアがゲームのプログラムに取り組むので、優秀なゲームが作られることも考えられるわけだよね？」
ヒロシ「もちろんですよ！『でべろマガジン』では、そんな作品の投稿受付も準備してます。あ、これは当然だけど隊長のほうが詳しいよネ」
タナカ「あくまでも予定だけれど、クオリティの高い作品は、商品化の可能性もある。また、ゲームクリエイターを目指す若い人には、自分の実力を評価してもらえるチャンスにもなる。投稿やコンテストからスタートしたプロのクリエイターが多いのはヒロシ君も知っているよね」
ヒロシ「左上の市販のゲームは「サターン版BASIC」でチャレンジ可能なものです。もちろん、これは各メーカー、プロ・クリエイターが力を注いだものだから、かんたんじゃない。まったく同じものを作るにはBASICじゃ力不足だけど、似たものなら作れるそうです。そんな作品も目指せるんで、ゲームファンなら、大きな夢を感じるでしょう」
アユミ「ヒロシ君、今、ビル・ゲイツを目指してるでしょ？」
ヒロシ「もちろんだよ。今は、期末試験のことなんかメじゃない！」



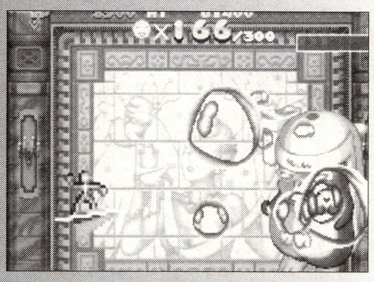
一度は作ってみたいＲＰＧ(写真はエニックス『ドラゴンクエストⅥ』スーパーファミコン)



ＳＬＧはアマチュア作品に多いジャンルだ（写真は光栄の『三國志Ｖ』サターン）



コンピュータの思考が重要（写真はゲームアーツ『ぎゅあんぶらあ自己中心派』サターン）



デカキャラシューティングも楽勝(写真はコナミ『セクシーパロディウス』サターン)

でべろマガジンでサポートするぞ！

クリエイティブな志向を持つ人達を支援するために創刊されたのが「でべろマガジン」だ。「サターン版BASIC」も、そのユーザーたちも、本書で全面的に支援していく予定だ。BASICのプログラミングに関する講座をはじめ、サウンドやグラフィックに関する講座も用意して待っているぞ。

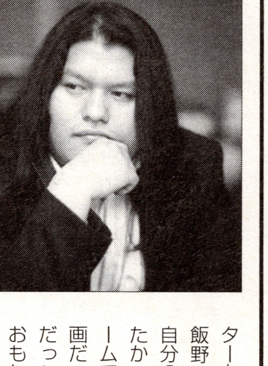
また、作ったゲームプログラムはもちろん、ツールプログラムやCG、ミュージックプログラムなどの作品の投稿を、いつでも受け付けるので、自信満々な作品からお遊びの作品まで、どんどん応募しよう！　採用されれば規定の賞金がもらえるぞ。

投稿が目的でない人も、アマチュアが作った作品や、業界の人がユーザー向けに制作したプログラムなども紹介されるので、ゲームの裏側をもっと知ることができるぞ。読むべし！

「でべろマガジン」第2号の発売は12月中旬の予定。本書の内容や「サターン版BASIC」に関する問い合わせは、平日の午後4時から6時の時間帯に、03-3573-8604の電話番号で受け付けている。

第1号好評発売中。980円（税込）で徳間書店から出ています

僕もBASICでゲームを作り始めた



ワープ飯野賢治社長。アマチュア時代コンテストで賞金獲得経験をもつ

『エネミーゼロ』のマスターアップで多忙の飯野氏にインタビュー。飯野氏もかつて、コンテストに応募して、見事に賞金を獲得してから本格的なゲーム作りを始めた。現在もゲームスクールで講師を努めるなど、クリエイターをめざす人のよき相談相手。

飯野「僕はもともと何かを作って、自分の気持ちみたいなものを表現したかったんです。僕には、それがゲームであったわけで、ある人には映画だったり、別の人は小説やマンガだったりするわけです。僕の場合、おもしろそうだと思って買ったパソコンで、BASICのプログラムを作ってコンテストに応募してみたんです。それが入選して、賞金までもらって……。このとき作品を作らずにいたら、遠回りしていたか、まだ迷っていたかもしれません。誰でも、人に伝えたいことがあるはずです。それを表現するのは、きっとおもしろいと思いますよ。みんながみんなゲームを作る必要はないけど、とにかくいろんな形で自分の作品を作ってほしいですね。思っているだけでは楽しくないですから」

©光栄・エニックス・片山まさゆき・／GAME ARTS／講談社・コナミ

●担当者紹介●

マモー：前々号で日本シリーズのことを書いたら、発売日前には終わってしまっていた。ちくしょー、来年こそはオリックスを倒して巨人が日本一だ!!

影ロー：なんとか風邪も治ったっす。編集部に泊り込みで仕事してて、久しぶりに家に帰ったら愛犬に吠えられたっす。今までの恩を忘れたかバカ犬。

ポン助：いきなり『バーチャ3』にはまった。一日5千円くらい使ってる。金のかかる遊びだ…。

11月に突入だ。11月といえば文化の匂い。文化の匂いといえば、やはり天下のこのコーナー！

FMW 投稿バトルロイヤル

ファミマガウィークリー
FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

マモー「月日のたつのは早いものだな。創刊4号目ということは、もう1ヵ月たったということか。早いものよのう…」
影ロー「何、1人で悦に入ってるんですか、マモーさん。窓辺で外を見て、腕なんか組んだりしちゃって」
マ「オマエの原稿の仕上がり待ってんだろーが！ はよ書け！」
影「へへーぃ。すいませーん」
マ「急げよ。ところで何だっけ、あいつ。改名したんだっけ、チョビヒゲじゃなくて、ポン吉だっけ」
ポン助「ポン助ですよ。ほら、この行の最初に書いてあるとおりに」
マ「吉でも助でもどっちでもいい！ オマエは何をしているんだ」
ポ「いやあ、送ってきていただいた、おハガキを読んでるんすよ。おもしろいですねぇ。いやーみなさん、レベルが高い高い。あんましおもしろいんで、寝転がって読んでたんですよ。あーおもしろい」
マ「ここは、オマエんちのアパートじゃないんだぞ！ リラックスしすぎじゃ。バカ」
ポ「アパートじゃないですよ。ウチにはプチロイヤルガーデン中野坂上という立派な名前が…」
マ「うるさい！ コンビニでスポーツ新聞買ってこい！」
ポ「ほえーぃ」
マ「はあはあ。ということで、いつも舞台裏のゴタゴタをお見せしておりましてすまんこってす。さて、ここで今一度、投稿のシステムについてご説明しておきます。このページにはいろんなコーナーがあるんですが、それぞれ各コーナーあてにおハガキください。それで、あなたのハガキが掲載されるたびに、タイトル下の得点が加算されていくというワケ。一定期間の集計で、ポイント上位の読者には超ビックリの豪華賞品(仮)を差し上げるということで。集計は影ローが担当しているので、影ローが足し算を間違えないことを祈っていてくれ」
ポ「超はやめてくださいよチョー」
マ「うるさいってーの！」

今週の喜怒哀楽 1点

先日、『ストZERO2』をダンでプレイしていたとき。負けそうになったので、心の中でオヤジ～！と叫んだら、隣の台でオヤジは投げすてられていた。（埼玉県／ん!?）影「くぅ～、泣ける話っすー。やっぱ相手はサガットっすかね」ポ「でも、投げられたオヤジって、誰なんでしょう？ ダンの父親はもう死んでるんでしょ？」影「ん!?くんのお父さんが投げられたんでしょう」マ「ほんとかよ」

フリーなトーク 2点

来たる12月5日。私の「彼女いない歴20年」が達成されます。とゆーわけで、現在暴走中のこの勢いを止めるべく、「特殊アイデアハガキ部隊」を出動させてください。とどのつまり、「オレはこうして恋人ができた」「私はこうすると出来ると思うわ」とゆー意見をお待ちしてます。なお変なアイデア大歓迎です。なお、原則として美男美女のかたはご遠慮してください。あとノーマルな人に限ります。（広島県／恋の試練）

マ「切実なおハガキなんだが、妙な明るさがあるな」
影「20年ですか…はぁ」
マ「何だ、そのため息は？」
影「何でも…ないっす」
マ「何だ、そのテンテンは」
影「ちょっとウーロン茶買ってきまーす…」
マ「おいおい、どうした影ロー。ああ、向こういっちゃったよ。まあいいか。これは新企画の投稿ということだな。こうして恋人が出来たといってもな、人それぞれ性格も顔も容姿も違うんだから、人がこうして成功したからってそれが当てはまるとも思えんのだがな。かといって、一般論じゃあツマランしな。ここにハガキを送ってきてくれたパワーがあるなら、ガールフレンドにアタックしてみればどうだ？ そのほうが早いぞ。それでフラれたらって？ それはそれで人生の経験ということで。その後でもっとイイ人が出てくるもんさ」
ポ「ワシは17回、フラれてます」
マ「なんか、妙にリアルな数字出して来たな、オマエ。でもうるさいぞ、口出すな」

ポ「そういえば、影ローさんの人気があなご昇りなんですよ」
マ「それ、うなぎ、だろうが」

どーも。創刊おめっとさんです。
「ファミマガ」時代は買っておりました。（毎回。）
FMW雑務担当の、
影ロー
（かげぐち　はじめ）
さん、頑張って下さい。
…あ、「ファミマガ64」、買った事ありません。が、「ウィークリー」は必ず買います。
（初投稿ッス）
P.N．あの世の果て．

➡（滋賀県／あの世の果て）そう読めるなあ、とは思ってたっす（影ロー）

ポ「今度はファミマガ64も買ってね」
マ「編集部の中でもカゲグチハジメさーん、って呼んでた人がいたな」
ポ「それでも別にいいんじゃないですか。影ローさんですし」
マ「まあそうだな。どうせ影ローのことだしな」
ポ「日京ミロー、っていうのよりましですね」
マ「そりゃばらしただけだろうが」

あー、ボクって投稿ってやつにあこがれをもってたんっすよ。これから、このファミマガWEEKLY投稿レギュラーめざすんで、ヨロシクお願いしまっす！ ところで、あつかましいよーですが、影ローさん、ボクを弟分にしてっす！ 天然ボケの人、ボクはそれを強い人だと思っていまっす！ だから一生一度のお願いっす！ 追伸、これからも究極に強い雑誌で、がんばってくださいっす。（埼玉県／メネチンジャ）

ポ「っすを連発し過ぎ。4行に1回くらいじゃないとダメ」
マ「何をゆーとる。しかし、よりにもよって影ローの弟分になりたいだと？ 一生一度のお願いは、こんなところで使うもんじゃないぞ。これ本当に来たハガキか？」
ポ「もちろんです。埼玉の中学生」
マ「影ローの配下に入るっていうんじゃなくて、いい投稿で影ローを踏み越えていってくれ。そのほうが5万倍いいことだと思うぞ」
影「戻りましたっす。何ですか、いったい。ちょっと聞こえましたけど、ボクに弟分がいるとかいないとか。ボクには弟はいませんけど」
マ「オマエの舎弟になりたいっていう投稿があったんだよ」
影「射程距離は500メートル、なんちって。そんな感じですか？」
マ「ほら、メネチンジャくん、こういうやつだからやめときなさい。キミには将来がある。影ローを踏み台にしてがんばってください、だ」

こんな物をもってるぜ！ というコーナー。この場を借りて、自分の持っているゲーム関連グッズを自慢してやる。ちなみに、自分は『タクティクス オウガ』のポスターや。（広島県／肉吾郎）

マ「あんまり自慢ばかりじゃよくないからな。肉くん、もうひとひねりして考えてみてくれ。新企画のアイデア投稿もありがたいのだが、普通の世間話も送ってきてほしい」

新企画！ FMWベストテン
ゲームランキングは他誌にもよく見られますがゲームキャラクターのランキングは見た事ないような気がします
月1回の集計で月1回の発表というのはどうでしょう？
ときメモ勢が強いでしょうがダークホースもいるハズです
女性キャラにかたよると思うので男女別ランキングがいいかも
（もとより野郎はどーでもいいか…）
思いきってミスFMWにしちゃいましょーか？
乞うご期待!!（笑）

⬆（広島県／レッドパール）マ「何らかの形のベストテンというのは考えてもいいな。集計ごとが増えるが、また影ローに振ればいいか」影「何かおっしゃいましたか？」マ「別に、何も（地獄耳だな、コイツ）」影「ベストテンすか、いいっすね（集計はポン助にさせよ）」ポ「ベストテンやりましょうよ（影ローさんに押しつけよう）」

勝手に略すな 1点

影「略語募集でーす。かってにりゃくすな、略してテニス。みたいなー」マ「今のはヘボい例。ではおハガキ紹介」まんがでポンを略そうと思ったけど自粛します。（東京都／塩カバ）マ「自粛されるとこのコーナー、成立しないんだけどな」ポ「でも、きっとこう略すんだろうな、って予想はつきますね。このコーナーにくるハガキ、下ネタ率高いです」影「困ったもんすね。うそ。もっとたくさん送ってきて」マ「あおってどうする!!」

ダジャレでポン 1点

影「長らく氷河期が続いたこのコーナーにも、ついにハガキきたっすよー。さっそく記念すべき1枚目のハガキ、いきましょう!」ハッピ着てハッピー。(茨城県/柏葉賢司) 影「あはは。こりゃおかしい!」ポ「記念のハガキがこれですか?」マ「ほんとにおめでたいやつだな」影「なんとでもいってください。今は気分がいいから、何をいわれても気になりません」マ「ほんとうだな? それではこのコーナー、今回でやめる。もう決定」影「それだけはかんべんしてください」

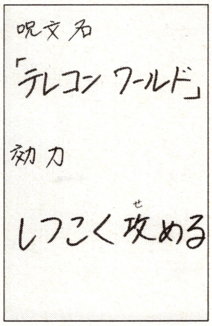
効くぜ呪文君 2点

マ「このコーナーは盛り上がっているぞ。もっと盛り上がっていくことを期待している」

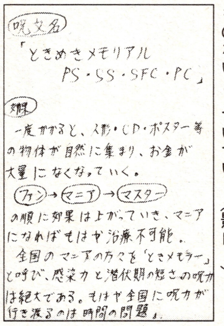
アオジール…「ぷはーまずい! もう一杯!」といい、毒薬でもなんでも食べることができる。そのかわりに何を食べてもまずく感じる。

(神奈川県/大野謙一)

マ「ははははは」
ポ「この人は、きっと実際に飲んだことがありますね。その後メシがまずくなるってリアル」
影「笑っていいともで、青汁飲むのがバツゲームになっていてみんな戦々恐々としてますから、ちょっとした青汁ブームっすね」
ポ「そうそう、梅宮アンナさんなんか、うまそうに飲んでた飲んでた。さすがですよね」
マ「何がさすが、なんだ?」
ポ「やっぱスタイルいいし、アゴの形いいし」
マ「関係ないだろーが。こんな呪文をかけると、こんな効果があるということ、これからもますます送ってきてくれよ!」



(愛知県/開花宣言)そう、夜中観るものないと、ついつい…(影ロー)



(広島県/恋の試練)あ、また恋の試練。次回からきびしくするぞ(マモー)

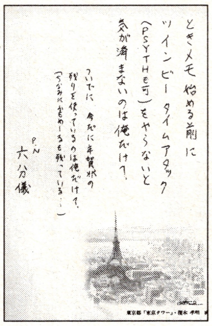
それって俺だけ? 2点

マ「ちょっと気に入ったネタが寄せられてねぇ」

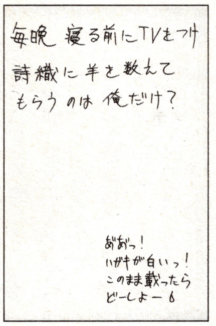
『ブルーフォレスト物語』って聞いて青森県の名物のクッキーか何かと思ったのはワシだけじゃろうか?

(愛知県/SUMIYA)

マ「これを読んで、不覚にも3分間笑い転げてしまったんだよな」
影「それは不覚っすね」
マ「後押しするな」
影「すんません」
マ「このゲームタイトルを初めて聞いたときから、なんだか心の中でモヤモヤしていたことが、吹っ切れた感じなんだよ。SUMIYAクンにほんと感謝だよ」
ポ「地方とかいくと、わけのわかんないネーミングのお土産いっぱいあるでしょう?」
影「夜のお菓子、うなぎパイとか」
ポ(そんな有名すぎるのを例に出したってしょーがねーだろーがよ)
影「何をブツブツいってんの?」
ポ「あー、こっちの話でごんす」
マ「だから、オマエらは勝手に話を進めるんじゃないよ」



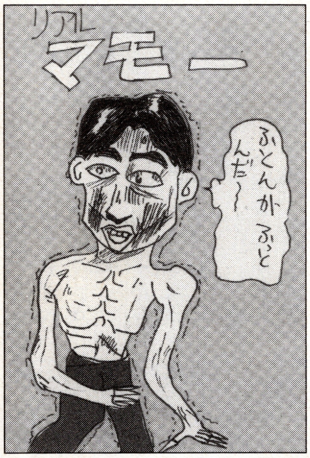
(東京都/六分儀)実はボクもそうなんで、おはずかしいっす(ポン助)



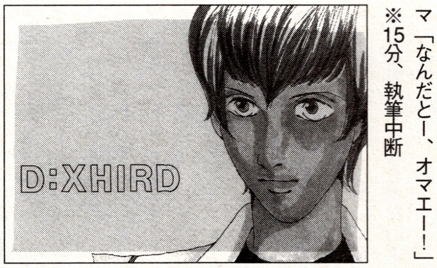
(広島県/レッドパール)ポン助はときメモネタ優先するなー(マモー)

フリーイラスト 3点

マ「イラストは、ずいぶんたくさん寄せられているので、選ぶのに苦労するなあ」
影「そうなんです。うれしいこってすね。みんなウマイし。(特にマモーさんの似顔絵はばっちり似てるし。マモーさんの本当の姿を知ってる、誰か内部の人間が描いたんじゃないかと思うくらい…)」
マ「何かブツブツとはっきりモノをいわないっていうのを流行らせたいのか? あんたらは」
ポ(あんたらと来たね、ほほー、あんたらと)
マ「だから、ブツブツいうなってーのよ、んとに」
ポ「あんたらと来たね、ほほー、あんたらと。あ、しまった、声に出していっちゃった」
マ「なんだとー、オマエー!」
※15分、執筆中断
影「ほんとに、マモーさんもポン助もしょうがないんだから。ボクが勝手に進めますよ。イラストもどしどし、送ってくださいね。ウマイにこしたことはないんですけど、ヘタでもいいんです。おもしろければ、って感じで。ウマイ人の作品を見て、オレ、ワタシは絵がヘタだからなあと尻ごみするのはまちがいですよ。個性的ならOKですから。なんか似た絵が多いなあという傾向もあるんですけど、でもそういう絵ってボク好きなんで、それはそれでいいんですけど…。エート、まだまだスペースがあるんですね。エート、ボクひとりで、埋めていくんですか? マモーさん! まだむこうでもめてるしぃ。マモーさん。エート、なんだか間がもたないんですけども。マモーさん! エートですね、イラストのコーナーですね。ドシドシ送ってくださいね。あ、これはさっきとおんなじだっけか? ドシドシよりもドンドンのほうがいいかな? ああ、おんなじか。エート、マモーさん! いいんですか? ボクがまとめますよ。ということで…ってどういうことだろ。でも、ということって、みんな使うよな。えーということで、…まーいいか、イラスト送ってくださいね。カラーでもいいですよ。あと、マンガも募集中っす。エートねぇ、マモーさーん、マモーさーん(半べそぎみ)」



⇧(神奈川県/大野謙一)なぜこんなに似ているの? 関係者?(影ロー)



⇧(愛知県/ユウ)まだ出てないゲームを題材にするとは。お気に召しのようでね(影ロー)

(香川県/田阪雅充)ボスのボスジャンが欲しくて飲んでます(影ロー)

(大阪府/水原めぐみ)どこが大失敗なんすか? 超キレイっすよ(影ロー)

⇧(愛知県/蒼月ひかる)いずれカラーページに進出しますから(マモー)

(東京都/R.ジャジャ)修理代かさむんですよね、伝説の武器は(ポン助)

(埼玉県/不楽良)ちょっと大人っぽくていいです。また描いてね(影ロー)

拝啓○○様 1点

拝啓きさらぎ浅葱様! 貴方様のおハガキは、ボツにめげそうになったとき、「がんばろう!」と思わせてくれます。これからもがんばって投稿してください!(愛知県/蒼月ひかる) マ「常連さんからのおハガキだな。読者同士の交流っていいもんだよな」影「そうですねー。読者のみなさんが作る読者ページですから。楽しいページにするために、みんなでがんばっていきましょう」ポ「まともなこともいえたんですね…」

ひと言フリートーク 1点

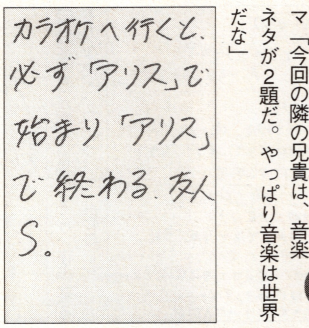
うちの母ちゃん、WEEKLY創刊号でゴキブリ撲殺しやがった。しょうがないから表紙だけはいだ。マジひでえよ、母ちゃん…(東京都/R.ジャジャ) マ「それ、ほんとの話? ひどいことするお母さんだな」ポ「ゴキブリ相手じゃ、何を使っても正義ですよ。広い心で許してあげましょう」影「それで、もちろんもう1冊買ってくれたんですよね? 売り上げに貢献してくださる、すばらしいお母様じゃないですか」

今週の蜘蛛の糸 1点

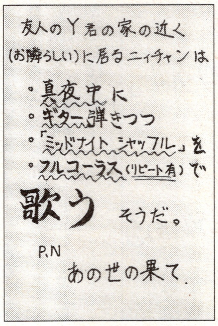
はじめまして、私、「S指定」といいます。決して怪しいモノではないです。グヘェ、グヘェ。そう、単なる受験生です。単なる…ウォー！（発狂）全国の受験生の皆様、共に頑張りませうぞ。（長野県／S指定）影「またなんかヤバいハガキが来ました。可愛いイラストつきで。でも文章が…」マ「受験生なのに投稿する。これぞ読者の鑑じゃないか。失礼なことはいうな。他の受験生も彼を見習うように」ポ「でも、受験に失敗しても我々のせいにしちゃだめですからね」

隣の兄貴 2点

マ「今回の隣の兄貴は、音楽ネタが2題だ。やっぱり音楽は世界だな」



（愛知県／開花宣言）ほんとにこんな先輩が以前いたので、採用（ポン助）



（滋賀県／あの世の果て）昔、家の2階でドラム叩いて殴られた（ポン助）

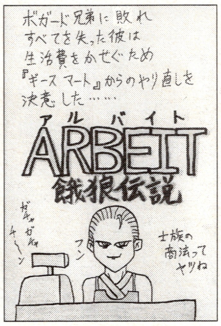
マ「いるんだよ、カラオケとかいくと必ず最後はラブイズオーバー唄うヤツ。オマエらはカラオケいくと、何唄うんだ？」
影「ボクはやっぱり、ジェットマンとかサンバルカンとか」
ポ「ロビンソン」
マ「オマエら、ほんとにわからんわ」
ポ「なんせ宇宙の風邪に乗るんですから、そりゃ唄わなきゃ」
影「ポンさん、風邪じゃなくて風でしょ？」
ポ「どうして、話しことばなのに、風邪（カゼ）と風（カゼ）の区別がつくのさ」
影「つくのさって、どうして語尾がのさ、なのさ」
ポ「だって、北海道に友だちがいるのさ、だからうつるのさ」
影「そうなの」
マ「そうなのじゃない！　オマエらホントに仲いいな。一生やってろ」

勝手にシリーズ化 2点

マ「有名、非有名を問わず、ゲームの続編を勝手に創造してしまう、というのがこのコーナー」

ついにあの最高のRPGが幕を閉じる。『ファイナルファンタジーFINAL』!!　すべてのジョブ、アイテム、キャラクタが総登場する。化石ともいえる『I』から『ⅣⅨ（49）』までを締めくくる最強のソフトだ！　すべての名場面、エンディングも見れるアルバム機能もついて、FFファンの必須アイテムだ。謎めいた部分も解明されて、『FF』のすべてがわかる最後の『FF』！（広島県／恋の試練）

マ「あれ、これ恋の試練クンじゃないか？　恋人がいない歴20年とかいいつつ、こういう投稿もしてくるんだったらもう恋人いらねーな」
ポ「見れるっていうの、やっぱりまだなじみませんね。見れるは、見られるとか、見ることができるとか、可能である、ということを表現するときには、そう願いたいものです」
マ「お、わかったようなこと、たまにはいうじゃんか」
ポ「いっひっひひひ」
マ「その笑いかた、やめい」
影「シリーズものの RPGって、第何弾までいくんですかね」
ポ「寅さんが49作でしたっけか。じゃあやはり、第27弾くらいまではいくんじゃないっすかね」
マ「なんの根拠もないことというなっちゅーの！」



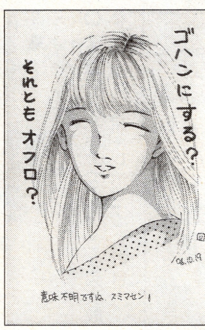
（香川県／田阪雅亮）近所のコンビニにソックリの店員がいる（マモー）

『にとうしんでん』に続き、『さんとうしんでん』！　その次は、よん…ご…ろく…な…。そして、飽きられたころに『はちとうしんでん・超美人伝』をズバッと出すってのはどうでしょう？　そんでもって調子ん乗って、きゅう…じゅう…と。これでタ○ラは安泰だ！（千葉県／陽＆父）

ポ「お父さん、何を考えているんですか？　ビックリハウス読者の残党ですか？」
マ「8頭身美人っていうのも、けっこう死語的なことばだな」
影「マリオのハリウッドの映画に出て来た悪者は25頭身くらいありましたから、そのくらいまではシリーズは続けられるんじゃないですか」
マ「真顔でヘンなこというんじゃないって、いっとろーが！」
ポ「しかし、観月ありさって8頭身以上ある感じだよなぁ」
マ「話の初めに、しかしってつけてオレを無視するんじゃないよ！（さびしいから）」

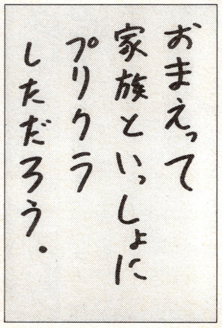
ブラボー！ブラザー!! 2点

マ「何でもありのコーナーだけに投稿は多いぞ。ここは、おもしろい一発ネタ、ブッ飛んだイラスト、どのコーナーにも属さないネタを披露するところ」

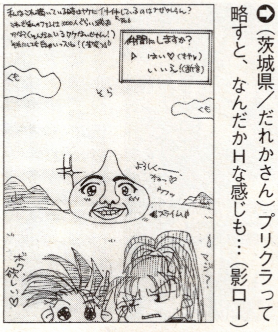


（神奈川県／上海りるり）もうたまらんっす。こういうの弱いっす（影ロー）

マ「お約束のセリフだな」
影「ゴハンにする？　それともオフロ？　それとも…って、あ、やべっ」
ポ「おっ！　影ローさん、何がヤバイの」
影「イヤ、何でも」
ポ「想像力たくましー！　想像力のマツモトキヨシだな」
マ「このタワケ！　意味不明なこというな！」
影「こういう彼女、ほしいっすね。妙にサラサラ髪だし。枝毛とかなさそうでいいじゃないですかぁ」
ポ「細かいですね、影ローさん。（そうか髪好きか、この人は…）」



（茨城県／だれかさん）プリクラって略すと、なんだかHな感じも…（影ロー）



（東京都／きさらぎ浅葱）髪の毛つけたら、鳥塚しげき、ですか？（ポン助）

投稿のオキテ

マ「いよいよ投稿の数も増えてきて、盛り上がってきたな。この読者ページではコーナーをたくさん用意している。キミの気に入ったコーナーはあるかな？　投稿の際は、住所、氏名、ペンネーム（あるなら）、電話番号をハガキに書いてくれ。封書でまとめて投稿する際も、すべてのハガキに書くこと」
影「現在ハガキを募集しているコーナーは、今号で掲載した他に、以下のものがあります。読者からの企画も募集中。面白いコーナーを考えてね」

現在の順位

1位	蒼月ひかる	6P
1位	恋の試練	6P
3位	大野謙一	5P
3位	きさらぎ浅葱	5P
3位	田阪雅亮	5P
3位	みゆきのお母さん	5P
7位	あの世の果て	4P
7位	開花宣言	4P
7位	レッドパール	4P
7位	R.ジャジャ	4P

ポイントもばらけてきて、順位表っぽくなってきました。今週は恋の試練くんが大躍進！　良質のネタをたくさん送ってきてくださいました。文章ネタはイラストより手軽に投稿できるところが強みですね。

- マンガでボン
  4コマでも1コマでもOK。
- ホラふき三太夫
  面白いホラをふくのだ。
- 突撃潜入舞台裏
  ゲームキャラになりきれ。
- なんでも日本一選手権
  君の得意技を教えて。
- 今日からキミもサイキッカー
  超能力があったらどうする？
- お悩み相談室
  悩みを解決しましょう。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

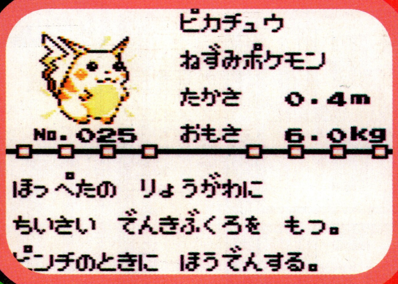
ライターのK氏が火付け役となり、編集部内でデジタルカメラが大流行。彼の熱心な布教活動によって、カメラを購入する人間が5、6人出ました。小さくて扱いやすいところが人気の秘密のようです。最初はみんな普通に写真を撮っていただけだったのが、次第にデスクの寝顔を盗撮するなど行動がエスカレートしていき、ついにはヘアヌード写真撮影（モデルは男）にまで発展してしまいました。この先どうなるのか本気で心配です。

攻略特別企画

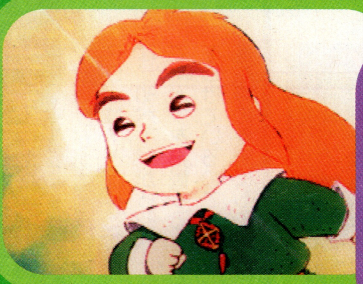
どの機種のRPGもクリア一直線！

PS 女神異聞録～ペルソナ～……P.80

GB ポケットモンスター……P.86



PS ポポロクロイス物語……P.88



SS 真・女神転生 デビルサマナー……P.90

SFC テイルズ オブ ファンタジア……P.92

SFC トレジャーハンターG……P.94

1995年12月から1996年11月までに発売された、全機種のロールプレイングゲームから、選りすぐりの6本を徹底攻略。これからプレイする人も途中で挫折した人も、これでクリアだ。

RPG攻略大全'96・上巻

デヴァ・ユガまでをかけ足で攻略する！

女神異聞録ペルソナ

マップ付きで迷い知らずの攻略に加えて、ペルソナ作りに欠かせないアイテム合体の極意を伝授！

PRG
アトラス
PS
発売中
6800円
メモリーカード対応（2ブロック）

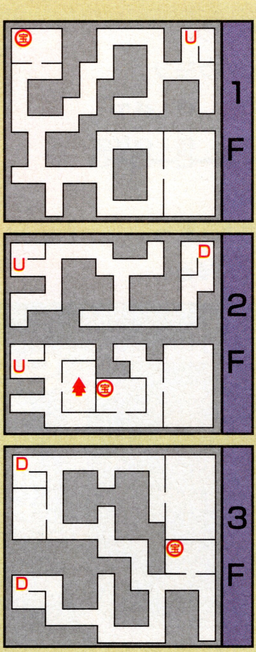
早わかりチャートとダンジョンマップでスタートからデヴァ・ユガまでをフォロー

ゲームのスタート地点である聖エルミン学園から、佳境のデヴァ・ユガまでを攻略する。デヴァ・ユガに至るまでにとるべき行動は、下のフローチャートのとおり。進行途中に迷路状の複雑なダンジョンがあるものに関しては、POINTと示してある。それらは、80ページから83ページにかけてマップを掲載するとともに解説をつけているので、ダンジョンを進む際の参考にしてほしい。

POINT A 御影総合病院（異変後）

ここでは、いくら歩き回ってもマキを見つけられない。まっすぐ3Fのゴール地点へ行こう。

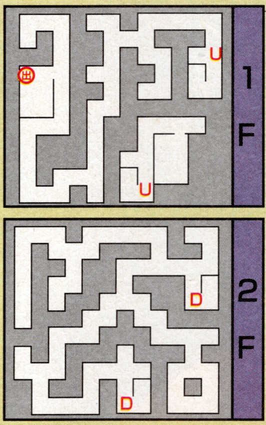
入手アイテム
- きずぐすり×4
- QQメット×4
- ディスポイズン



3Fのゴール地点で、エリーが登場して仲間になるぞ

POINT B 御影署

御影署に入ってすぐの部屋で、留置場のカギを探すことになる。これは、部屋の南側の壁を調べると入手できるぞ。あとは、マークとブラウンがいるゴール地点へ向かおう。マークは強制的に仲間になるが、ブラウンの場合は選択肢が出る。エリーやアヤセを仲間にするつもりなら、ブラウンを仲間にしないこと。



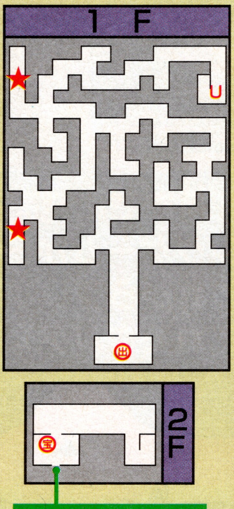
留置場のカギを入手しないと、マークとブラウンを助けられないぞ

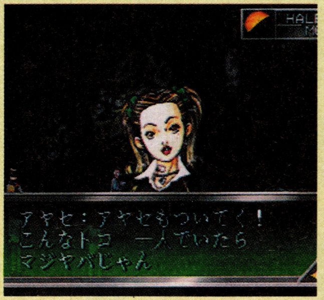
ブラウンはヤリでの攻撃を得意とする

POINT C 廃工場

廃工場からセベクビルまでダンジョンが続くので、ここに入るまえに回復アイテムをそろえたり、ペルソナを強化しておくといい。廃工場に入るとすぐにアヤセが登場し、仲間にするかどうかの選択をする。そのあと2Fに上がると、そのままセベクビルへ入ることになる。

入手アイテム
- きずぐすり
- ガラガラドリンク×2





ブラウンやエリーがパーティにいなければ、アヤセを仲間にできるぞ

スタートからデヴァ・ユガまでのフローチャート

聖エルミン学園
- フィレモンに会う
- 情報収集

御影総合病院
- マキを見舞いに行く

POINT・A

御影総合病院（異変後）
- ペルソナが発動する
- エリーがパーティに加わる

アラヤ神社
- マキの母親に会う
- フィレモンに会う
- 南条、マークがパーティから外れる

聖エルミン学園
- ゆきの、エリーがパーティから外れる
- 体育館への通路に開いた穴から、学園の外に出る
- マキ、南条がパーティに加わる

POINT・B

御影署
- 留置場のカギを見つける
- マークがパーティに加わる
- ブラウンをパーティに加えるかどうかを選択できる

地下鉄構内
- エリーをパーティに加えるかどうかを選択できる

POINT・C

廃工場
- アヤセをパーティに加えるかどうかを選択できる
- セキュリティカードを使う機械を見つける

POINT・D

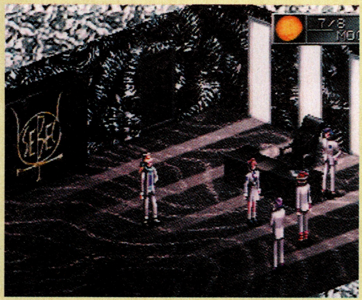
セベクビル
- ボスの武多と戦う
- 隠し通路を見つける
- 神取と黒い女の子（アキ）に会う

聖エルミン学園
- 情報収集
- 内藤に会う

©ATLUS

POINT D セベクビル

ここでは、大量の武器や防具を入手できる。5Fの部屋に入ると、武多と戦闘になるぞ。そのあと、部屋の奥にあるエレベータでB1Fへ行けるようになる。

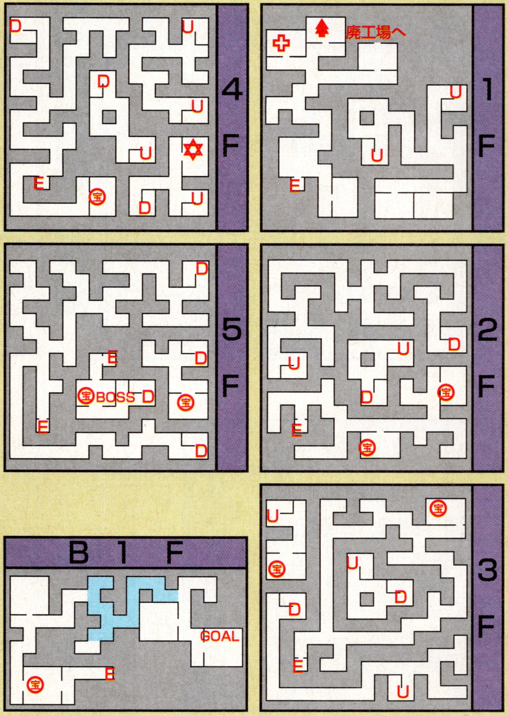


⇨デヴァ・システムを止めるかどうかの選択をする。どちらを押しても、神取と博士は助かる

⇧神取の机を調べるとスイッチを発見できる。これを押すと隠し扉が開き、神取がいるB1Fへ行けるようになる

入手アイテム

・ショットシェル×3・AK47・グロック・スペクトラベスト×5
・フレイムショール・ガラガラドリンク×2・さそりムチ
・ディスシック・レイヴァンフェザー・ブラックシューズ×2
・チタニウムガード×5・デルタストーム・イングラム
・モスバーグM500・バックソード・きずぐすり・アセイミナイフ



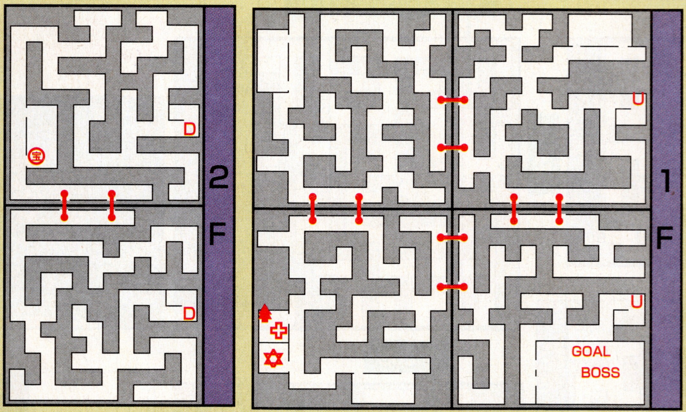
POINT E 聖エルミン学園（異変後）

ボスを倒すまで、外に出られなくなる。幸いベルベット・ルームや回復施設があるので、レベル上げには不自由しない。美術室へ行くと、ペルソナ使いの城戸と出会うイベントが起こる。

⇧主人公と同じ目的を持つ城戸。仲間にできれば心強いが…

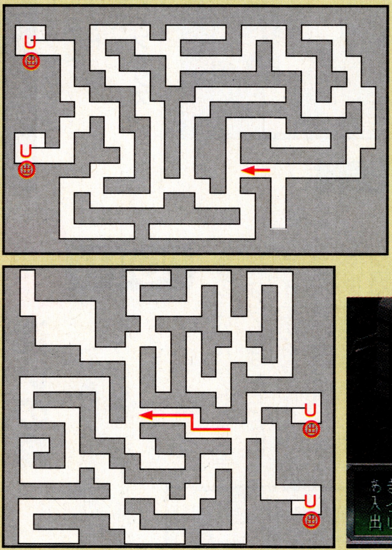
入手アイテム

・ターコイズ
・メタルカード



POINT F 地下鉄構内

ボスがいるところへ行くには、一方通行の道を避けて遠回りする必要がある。ボスを倒したあと、町の東側へ行くときも同様に一方通行の道を避けよう。



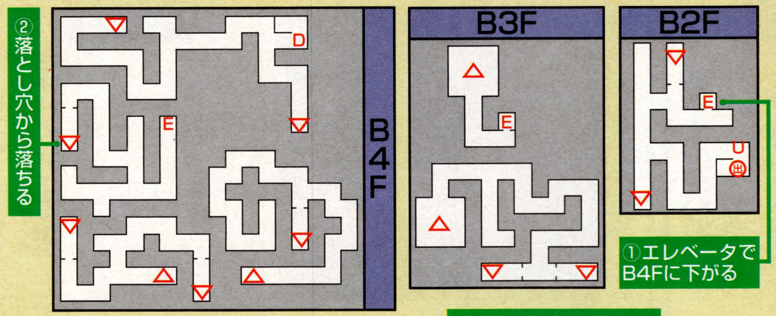
アキの言う「おうち」とはマナの城のことを指す

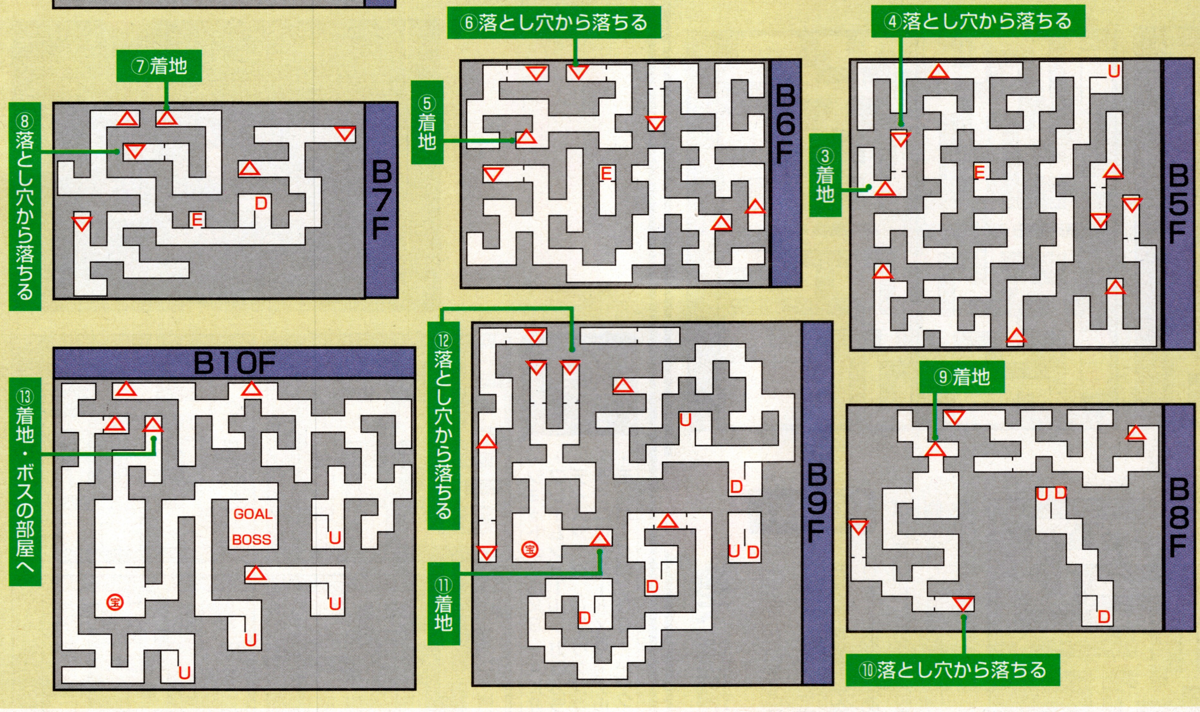
POINT	内容
POINT・E	**聖エルミン学園（異変後）**・城戸玲司に会う・黒い女の子（アキ）に会う・ボスのテッソと戦う **聖エルミン学園**・図書室で悪魔くんに会う **アラヤ神社**・フィレモンと会う **郷土資料館**・破魔の鏡を入手する
POINT・F	**地下鉄構内**・ボスのヨグソトスJr.と戦う
POINT・G	**ブラックマーケット**・情報収集 **カーマ宮殿**・ハーレム・クィーンに会う・もう一度ハーレム・クィーンに会う・ボスのハーレム・クィーンと戦う
POINT・H	**マナの城（入口）**・アキに会う **迷いの森**・マイに会う
POINT・I	**マナの城**・入口で半分のコンパクトを台にはめ込む・神取に会う・ボスのサルワと戦う
POINT・J	**幽霊屋敷**・ボスのハリティーと戦うかどうか選択できる
POINT・K	**デヴァ・ユガ**・ボスの神取と戦う

ダンションマップの記号の意味は以下のとおり。U…上り階段、D…下り階段、E…エレベーター、▽…落とし穴、△…落とし穴の着地地点、㊪…宝箱、♠…セーブポイント、✡…ベルベット・ルーム、✚…回復施設、★…レバーなどの仕掛け、←…一方通行の道、●━●…相互通行の部屋、㊤…出入口、BOSS…ボスが出現する部屋、GOAL…ダンジョンのゴール地点、■…ダークゾーン。

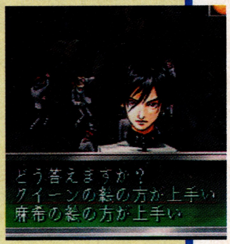
POINT G カーマ宮殿

ボスのハーレム・クィーンがいる部屋へ行くには、エレベータでB4Fまで下りたあと、落とし穴を利用するしかない。マップに示した①から⑬までの手順でダンジョンを進めば、最短ルートで行けるぞ。一度ハーレム・クィーンに会うとダンジョンの外に飛ばされてしまうので、再び会いに行かなければならない。また、ハーレム・クィーンとの会話で選択肢が出るが、そこで「マキの絵の方が上手い」を選ぶと主人公とマキの2人だけでボス戦に挑むことになる。





⬇ハーレム・クィーンの絵をほめれば、全員で戦うことに

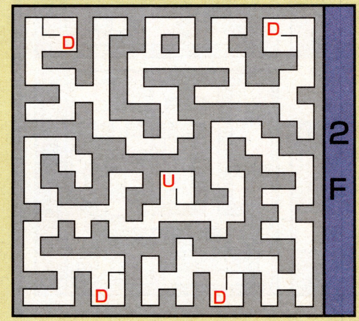


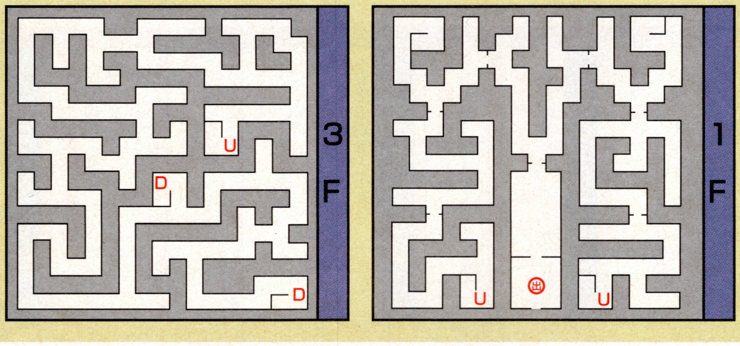
入手アイテム

- AGLインセンス
- メタルカード
- マラカイト
- オニキス
- LUKインセンス

POINT I マナの城

入口にある台に、マイからもらった半分のコンパクトをはめると中に入れる。5Fのアイテムをすべて取るには、かなり遠回りをすることになるが、ここでしか入手できないアイテムもあるので全部取ろう。また、ゴール地点で戦うボスのサルワは、地震系の魔法を吸収してしまうので、使わないように。

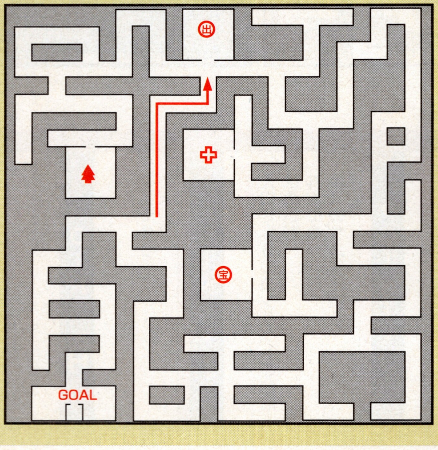




POINT H 迷いの森

一方通行の道を避けて遠回りをして、ゴール地点へ行こう。そこでは、マイから半分のコンパクトを入手しなければならない。マイとの会話中に出る選択肢の選び方により今後の展開が変わる。

⬆マイには慎重に接する

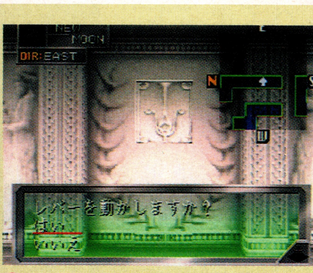


入手アイテム

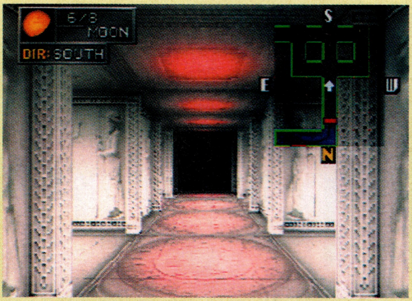
- メタルカード
- フィオルライニージ
- ムーンストーン
- ジャストドゥイット

POINT K デヴァ・ユガ

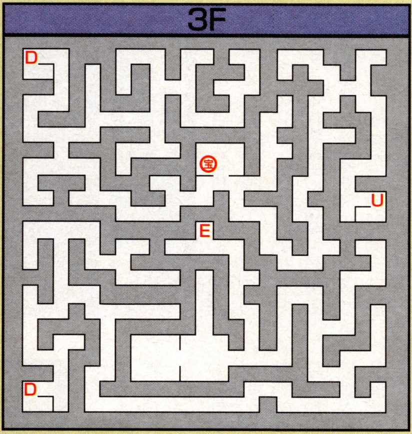
いったんデヴァ・ユガに入ると、イベントをクリアするまで出られなくなる。そこで、幽霊屋敷をクリアするまえに、あらかじめペルソナを強化しておこう。ゴール地点まで行くには、まず階段で5Fまで上がる。次に、5Fにあるレバーを動かして落とし穴を出現させ、そこから4Fに落ちる。そして、着地地点のそばにある階段から6Fまで上がろう。6Fでは大広間の床のライトを十字型に点灯させれば、神取の部屋に入れるぞ。



⇧5Fに2カ所設置されているレバー。壁と同化しており、見落としやすい

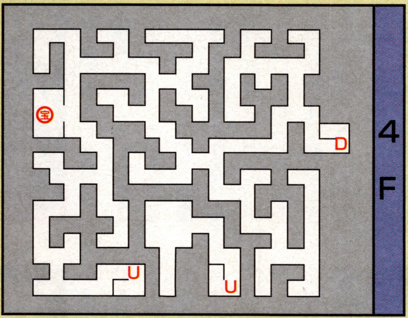


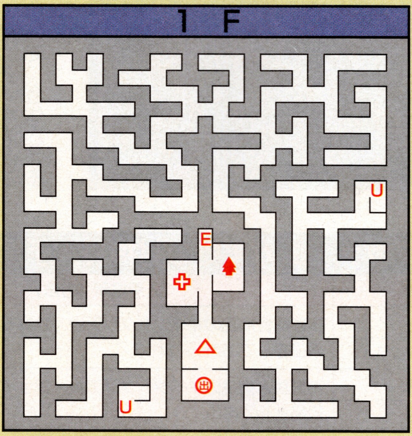
⇧6Fの大広間では、天井のライトに合わせて床のライトをつける

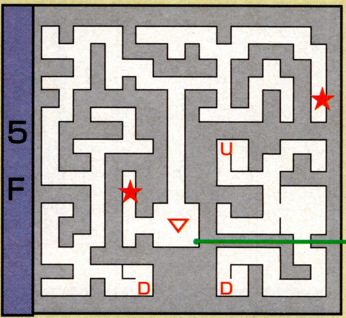


入手アイテム

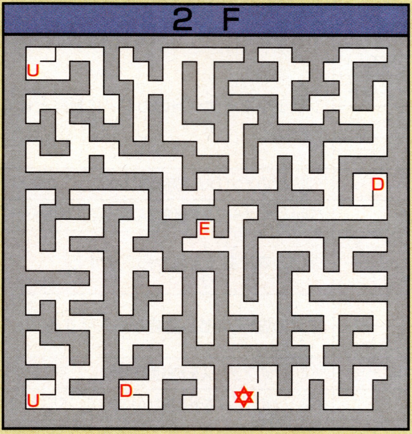
- STRインセンス ・ブラックタブレット
- HPインセンス ・タンザナイト
- メタルカード ・オパール ・アメジスト

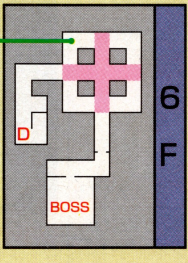






最初に▽から離れた場所にある★を、次に、近くにある★のレバーを動かす。すると、落とし穴が出現する





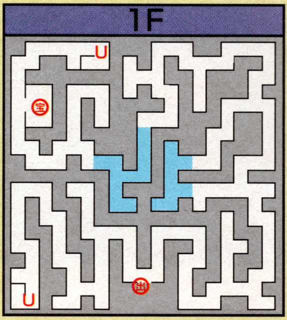
赤い部分がライトをつける場所。床を通るとライトがつき、再び通ると消える仕組みだ。ライトをつける部分は通常どおり歩いて、つけない部分は「2歩進んで1歩下がり1歩進む」という歩き方を繰り返せばいい

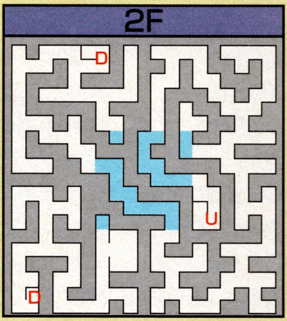
POINT J 幽霊屋敷

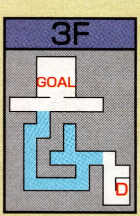
視界が閉ざされてしまうダークゾーンが、各階にあるダンジョン。下のマップでダークゾーンの道を確認しながら進めば、簡単に進めるぞ。ゴール地点では、ボスのハリティーと戦うか戦わないかを選択できる。なお、幽霊屋敷をクリアすると、そのままデヴァ・ユガのダンジョン内へ強制的に移動してしまう。

入手アイテム

- ガーネット
- メタルカード
- V-Tインセンス

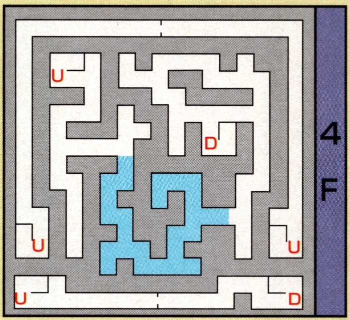


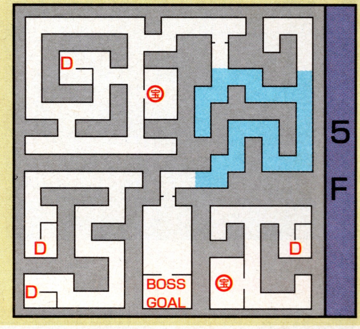




入手アイテム

- プレザン ・TECインセンス ・トパーズ
- アクアマリン ・ホワイトタブレット





ダンジョンマップの記号の意味は以下のとおり。U …上り階段、D …下り階段、▽…落とし穴、△…落とし穴の着地地点、E …エレベーター、宝…宝箱、セーブポイント、✡…ベルベット・ルーム、✚ …回復施設、★…レバーなどの仕掛け、←…一方通行の道、●━● …相互通行の道、出 …出入口、BOSS …ボスが出現する部屋、GOAL …ダンジョンのゴール地点、■…ダークゾーン。

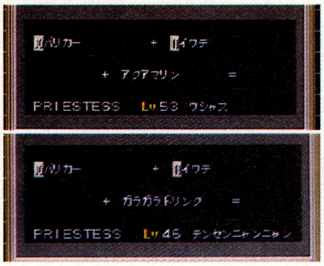
より強力なペルソナを作るための アイテム合体のすすめ

ゲームをスムーズに進めるためには、欠かせないペルソナ作り。ここでは、通常合体から一歩進んで、4種類のアイテム合体について解説しよう。85ページでは、レベル46までの通常合体で作れるペルソナ一覧表を掲載している。通常合体時の参考にしたり、アイテム合体で作り出したペルソナとの比較に役立ててほしい。

ベルベット・ルームでのアイテム合体の様子。2体の悪魔とツボが出現する

同種族間のランク操作 宝石合体

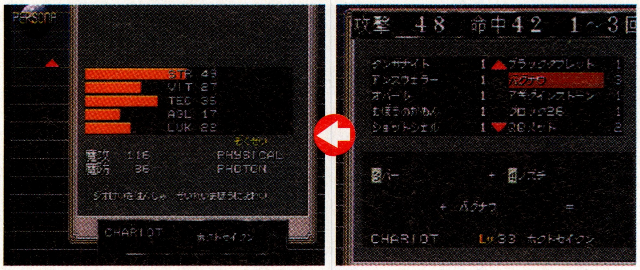
悪魔に宝石を掛け合わせると、合体後のペルソナのランクを同種族内で上げ下げできる。どのランクのペルソナが出現するかは、合体まえの予想の段階で確認できる。効果がわかりやすく失敗も少ないので、宝石の利用価値は高い。



同じ悪魔を合体させても宝石を足せばランクアップが可能

ステータス変化武器、防具合体

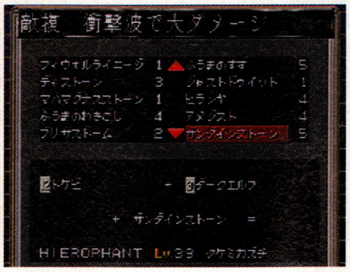
キャラが通常装備している武器や防具を合体で使うと、合体後のペルソナのステータスに変化をもたらす。それぞれの武器、防具によって影響を及ぼすステータスは異なるが、基本的にはキャラに装備させたときに変化するステータスと同じものに影響を与える。合体が成功すれば、かなりのステータスアップにつながるぞ。ただし、具体的なステータス変化の数値は、合体後でなければ確認することができない。しかも、武器を合体した場合に限り、まれに失敗してステータスダウンしてしまうこともあるのだ。そこで、合体の前には必ずセーブをしておこう。



バーとノズチを合体する際に武器のバクナウを加えたところ、合体後のペルソナ・ホクトセイクンのSTRが49にアップ（通常のSTRは41）

魔法を覚える 魔法石合体

ストーンなどの魔法石を合体で使うと、その魔法石と同じ効果の魔法を合体後のペルソナが使えるようになる。これによって、回復や補助系の魔法を得意とするペルソナに攻撃魔法を覚えさせて、活動の幅を広げたりすることが可能なのだ。魔法石を合体で使うときに気をつけることは、ペルソナの小属性と魔法石の組み合わせ。これには、左にまとめてあるように、合体しても魔法を覚えることができない組み合わせがあるのだ。これを考慮したうえで、合体させる魔法石を選ぼう。



この組み合わせだと、魔法ザンダインが使えるペルソナ・タケミカヅチの完成

魔法を覚えない組み合わせ

AQUA	×アギ系の魔法石
IGNIS	×ブフ系の魔法石
TERRA	×ガル系の魔法石
AIR	×マグナ系の魔法石
GREWON	×ジオ系の魔法石
PHOTON	×フレイ系の魔法石
GRAVITON	×ザン系の魔法石
WEAKBOSON	×グライ系の魔法石

貴重なペルソナ誕生 封神具合体

合体専用アイテム、封神具。これを使用すると、通常合体ではお目にかかれない、貴重なペルソナを作ることができる。ぜひ封神具合体を行って、自分の目で確かめてほしい。なお、参考までにデヴァ・ユガまでの道のりで入手できる封神具をあわせて掲載した。

デヴァ・ユガまでの封神具入手場所

封神具	入手場所（方法）
えんまちょう	御影総合病院のイベントクリア後、サンモールのカジノに景品としてある
まさむねのがんたい	御影総合病院のイベントクリア後、サンモールのカジノに景品としてある
ニブルのけっしょう	御影総合病院のイベントクリア後、ジョイ通りのカジノに景品としてある
ぶていのせんとう	御影総合病院のイベントクリア後、ジョイ通りのカジノに景品としてある
フレイムショール	セベクビル2Fの宝箱から入手する
レイヴァンフェザー	セベクビル3Fの宝箱から入手する
すいてんぐうのおれい	ブラックマーケットのカジノに景品としてある
くろいガーターベルト	ブラックマーケットのカジノに景品としてある
かみなりおこし	ブラックマーケットのカジノに景品としてある
かるらぞう	ブラックマーケットのカジノに景品としてある
ドルドナのかい	ペルソナのアンヴァルを熟練度MAXにして、ベルベット・ルームで消去する
ぶしょうのこま	ペルソナのオーマを熟練度MAXにして、ベルベット・ルームで消去する
フィウォルライニージ	迷いの森にある宝箱から入手する
ジャストドウイット	迷いの森にある宝箱から入手する
プレザン	マナの城5Fにある宝箱から入手する
ホワイトタブレット	マナの城5Fにある宝箱から入手する
こくはつしゃのにっき	ペルソナのアヌビスを熟練度MAXにして、ベルベット・ルームで消去する
アヴニール	ペルソナのウルズを熟練度MAXにして、ベルベット・ルームで消去する
ブラックタブレット	デヴァ・ユガ3Fにある宝箱から入手できる

熟練度MAXのペルソナを消去するとアイテムになることは、知る人の少ない要素

幸か不幸か 合体事故

通常合体、アイテム合体いずれの場合も、まれに合体事故が起こることがある。事故といっても悪いことだけではない。合体に使った悪魔の魔法を継承したり、ステータスアップしたり、謎の22種族目のペルソナが出現したりする場合があるのだ。

合体組み合わせ表で、赤文字のものは合体事故が起こりやすい

レベル46までの種族別ペルソナ一覧表

種族	ペルソナ名	小属性	LV	SP	STR	VIT	TEC	AGL	LUK	魔攻	魔防	所持魔法	相性○	相性×
MAG	ウルヴァシー	AQUA	14	12	13	9	15	21	9	75	51	ブフーラ、マハーブフ、セクシーダンス、マハブフーラ、つくもばり	アヤセ	エリー
	クーフーリン	TERRA	28	18	21	15	27	32	12	115	80	にだんづき、マグナス、マハマグナ、アウトマ、りゅうがせんかい	アヤセ	エリー
	ヘルモーズ	NECROMANCY	35	23	26	19	32	38	15	135	100	マハーガル、ガルーラ、マハガルーラ、たいあたり、つくもらせんげき	アヤセ	エリー
PRI	アメノウズメ	BLESS	11	5	11	13	14	6	7	75	75	メディア、ハッピーダンス、アギ、パララディ、ディアラマ、セクシーダンス	マキ	ゆきの
	サティー	IGNIS	18	6	16	17	17	8	11	84	89	ほのおのかべ、ディア、ディアラマ、リカーム、しゅうえんのあお	マキ	ゆきの
	ハトホル	EXORCISM	29	10	20	22	28	10	15	112	112	パトラ、シシリティ、あいのむち、アルサンガ、メディラマ、ヘルズアイズ	マキ	ゆきの
	テンセンニャンニャン	EXORCISM	46	18	28	33	41	18	23	153	148	つくもばり、メディラマ、パララディ、ヒートウェイブ、サマリカーム	マキ	ゆきの
EMPR	モコシ	TERRA	15	6	17	16	15	9	16	78	73	グライ、ジオ、ザン、じごくおろし、ごうそっきゅう	ゆきの	マキ
	アリアンフロッド	WEAKBOSON	27	17	26	25	21	11	26	98	98	マハザン、ジオンガ、ツインスラッシュ、ザンマ	ゆきの	マキ
	ブリジッド	PHOTON	36	19	30	29	25	14	33	117	117	フレイ、ディアラマ、フレイラ、フレイダイン、しゅうえんのあお	ゆきの	マキ
EMPE	アガートラーム	TERRA	12	6	18	9	7	16	12	75	57	マグナ、パララマ、ドルミナー、マハマグナス、いちもんじぎり	主人公	南条
	マルドゥーク	WEAKBOSON	34	23	40	19	14	31	24	118	103	アギラオ、バルザック、マハラギオン、ヒートウェイブ、テトラカーン	主人公	南条
	オーディン	CURSE	43	24	53	23	18	38	28	142	122	ペトラアイズ、マグナス、ペトラマ、りゅうがせんかい、マグダイン	主人公	南条
HIE	ショウキ	EXORCISM	17	7	15	20	17	10	16	57	82	タルンダ、ごくらくおうじょうは、パララアイズ、ラクンダ	南条	主人公
	オーマ	AQUA	25	9	18	34	24	13	20	79	99	ヒートウェイブ、スクンダ、デクンダ、しようのあか	南条	主人公
	タケミカズチ	PHOTON	39	17	26	45	35	21	28	108	128	さんらいげき、デカジャ、マハオン、ろうがてんちゅうぎり	南条	主人公
LOV	ピクシー	AIR	5	2	5	10	7	16	18	42	63	ディア、ガル、ハッパーダンズ、ジオ、ティンクルパンチ、ジオンガ	女性全員	なし
	ジャックフロスト	AQUA	10	7	7	12	9	14	26	57	82	ブフ、パピルマ、デスペルタンゴ、マハーブフ、スウィートトラップ、アイスブレス	女性全員	なし
	ジャックランタン	IGNIS	20	13	13	15	17	22	34	83	103	アギ、スウィートトラップ、マハラギ、ふこうのフラダンズ、アギラオ、ファイアブレス	女性全員	なし
CHA	ゴズテンノウ	GREWON	18	8	21	18	20	11	16	79	54	おしつぶし、どくばり、メギド、らいていげり、メギドラ	マーク	ブラウン
HER	フウタイ	AQUA	16	7	15	22	27	18	9	72	65	ブフーラ、ガル、パニックボイス、せきかひっかき、ごうのなみ	女性全員	なし
	アンヴァル	IGNIS	25	13	20	29	44	23	13	97	84	マハラギ、アルサンガ、マグナス、とうしょうは、ウィルスひっかき	女性全員	なし
FOR	ケルベロス	CURSE	40	15	31	29	55	30	21	123	125	どくかみつき、ウルバーン、テトラジャ、たいあたり、リカーム、ウィルスひっかき	全員	なし
JUS	トリグラフ	PHOTON	19	12	12	17	25	21	17	81	56	にだんづき、ジオ、マハジオ、ごくらくおとし、マハザン	ブラウン	マーク
	マッハ	AIR	28	14	15	20	37	32	21	105	75	ザンマ、どくばり、ちのれっぷう、マハザンマ、ザンダイン	ブラウン	マーク
	ウルスラグナ	GRAVITON	37	18	20	25	44	39	27	124	94	グライバ、らいていぎり、マハジオ、マハグライ、えいえんのしろ	ブラウン	マーク
	モーリアン	AIR	46	21	23	28	51	46	33	147	113	はばたき、ザンダイン、マハザンダイン、しゃくねつしゃが	ブラウン	マーク
DEA	アンクウ	CURSE	44	18	23	18	44	39	49	139	119	バイエイハ、デカバー、ドロイド、デスティカ、てんきょうじばくだん	なし	マキ、ゆきの以外
TEM	アヌビス	SIGN	32	11	36	23	51	26	17	99	109	ドラムロールパンチ、アルサンガ、やみのしんぱん、リカームドラ	女性全員	なし
STA	ヤヌス	TERRA	22	24	20	19	20	26	28	88	102	マグナ、スピンキック、えいえんのしろ、ふめつのくろ、マハガルーラ、マハラギオン	女性全員	男性全員
MOO	リリム	NERVE	21	21	13	18	18	17	23	105	104	ポイズマ、スランバ、どくばり、ムド、キャンディボイス、シシリッカ	男性全員	女性全員
SUN	ベンヌ	IGNIS	10	6	14	7	9	31	16	57	52	くちばし、マハラギ、マハーガル、アギラオ、ファイアブレス	女性全員	なし
	ヴィゾフニル	BLESS	24	13	21	13	19	43	28	113	103	ブフ、マハーブフ、スパイラルクロー、マハガルーラ、ひかりのさばき	女性全員	なし
	ヤタガラス	WONDER	41	22	30	22	29	56	41	135	120	くちばし、マグナス、マハマグナス、きゅうこうか、マハマグダイン	女性全員	なし
JUD	ファレグ	IGNIS	18	7	16	11	7	22	17	84	84	ツインスラッシュ、タルンダ、メディラマ、テトラジャ、しようのあか	エリー	アヤセ
	アズラエル	WONDER	36	19	24	19	14	43	27	133	128	はばたき、バイコウハ、きょうらんのうた、リカームドラ、タルカジャ、やみのしんぱん	エリー	アヤセ
WOR	ケツアルカトル	GREWON	17	7	16	27	11	10	14	72	80	マヒかみつき、フレイ、しようのあか、マハザンマ	男性全員	なし
	イルルヤンカシュ	AIR	29	11	28	48	17	15	20	120	105	どくガスブレス、グラウバ、ウィルスかみつき、ボーンクラッシュ、メギドラ	男性全員	なし

ペルソナステータスの略語の意味は以下のとおり。LV…ペルソナのレベル、SP…ペルソナを発動させるときに消費するSP、STR…力、VIT…体力、TEC…技、AGL…素早さ、LUK…運、魔攻…魔法攻撃力、魔防…魔法防御力、相性○…ペルソナと相性のよいキャラ、相性×…ペルソナと相性の悪いキャラ。ペルソナの種族の略語の意味は、MAG…MAGICIAN、PRI…PRIESTTESS、EMPR…EMPRESS、EMPE…EMPEROR、HIE…HIEROPHANT、LOV…LOVERS、CHA…CHARIOT、HER…HERMIT、FOR…FORTUNE、JUS…JUSTICE、DEA…DEATH、TEM…TEMPERENCE、STA…STAR、MOO…MOON、JUD…JUDGEMENT、WOR…WORLD。

⬆ペルソナ・イルルヤンカシュが潜在能力を発動するシーン。敵全員を一掃するほど強力な魔法を放つ。所持キャラのHPを1にしておくと、かなり高い確率で見られる

ペルソナの潜在能力

ペルソナは合体時の月齢により、まれに潜在能力を持つことがある。潜在能力とは、ペルソナを所持しているキャラが戦闘中にピンチになったとき、キャラの意思とは関係なくペルソナが発動して、キャラをサポートしてくれることを言う。キャラのHPが低ければ低いほど、発動する確率は高くなるのだ。また、潜在能力を確実に発動させるためには、ペルソナと所持しているキャラの相性がよくなければならない。上のペルソナ一覧表で相性のよいキャラを掲載しているので、それを参考にペルソナを所持させて潜在能力の有無を確認してみるといい。ちなみに、ペルソナと相性の悪いキャラは通常の発動ができず、所持することすらできない場合もある。

すべてのポケモンを、キミの手に！

ポケットモンスター

ポケモンコレクターの証、完成度100パーセントのポケモン図鑑を作るためのデータベース公開。

PRG
任天堂
GB
発売中
3900円
バッテリーバックアップ（最大1）
13色対応　通信ケーブル対応

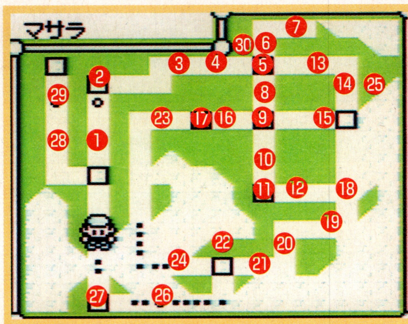
どうしても手に入らなかったあのポケモンをゲットせよ

ポケモン全150種類のなかには、簡単には入手できないひねたヤツらが存在する。ここでは、そんな69種類を一挙に紹介しよう。データ中で紹介しているのは、ポケモン図鑑に対応したナンバー、名前、捕獲ポイントまたは入手する方法、それぞれの特徴の4点だ。また入手時の状況に応じて、大きく6パターンに分類したぞ。

生息分布を知ろう

生息ポイントが決まっているポケモンたち。コイツらを捕まえるために、まずその場所を知っておこう。データ中の数字は、左のマップ上の地点と、その下に挙げた地名に対応している。キミのほしいポケモンはどこにいる？

マップから場所を検索



1. 2ばんどうろ
2. ニビシティ
3. おつきみやま
4. 4ばんどうろ
5. ハナダシティ
6. 24ばんどうろ
7. 25ばんどうろ
8. 5ばんどうろ
9. ヤマブキシティ
10. 6ばんどうろ
11. クチバシティ
12. 11ばんどうろ
13. 9ばんどうろ
14. 10ばんどうろ
15. 8ばんどうろ
16. 7ばんどうろ
17. タマムシシティ
18. 12ばんどうろ
19. 13ばんどうろ
20. 14ばんどうろ
21. 15ばんどうろ
22. サファリゾーン
23. 16ばんどうろ
24. 18ばんどうろ
25. むじんはつでんしょ
26. ふたごじま
27. グレンタウン
28. 23ばんどうろ
29. チャンピオンロード
30. ハナダのどうくつ

赤で捕まえろ！

まず、『ポケットモンスター・赤バージョン』でのみ捕まえることのできる、全8種類のデータを紹介しよう。このうちストライクとエレブーの2匹は、めったに現われない珍種だぞ。

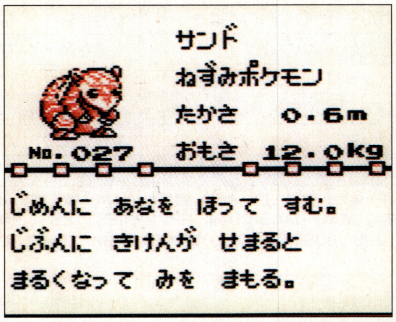
赤でしか捕まえられないガーディ。しかも、あまり出現しないのだ

赤バージョンでのみ、捕まえることのできるポケモンリスト

No.	名前	捕まえられる場所	ポケモンの特徴
23	アーボ	4 12 13 14 15 23	レベル22でアーボックに進化
24	アーボック	28 30	アーボの進化タイプ。毒攻撃が得意
43	ナゾノクサ	6 7 8 10 16 18 19 20 21	レベル21でクサイハナへ進化
44	クサイハナ	18 19 20 21	ナゾノクサが進化した、ざっそうポケモン
56	マンキー	8 10 15 16	直接攻撃が主体。レベル28でオコリザルへ
58	ガーディ	15 16 27	「ほのおのいし」でウインディへ進化
123	ストライク	22	岩系のポケモン。直接攻撃が強力
125	エレブー	25	その名のとおり、雷系の攻撃が得意

緑で捕獲だ！

次に、『ポケットモンスター・緑バージョン』でのみ捕まえられる全8種類を紹介だ。こちらでは、ブーバーとカイロスの2匹が、ほとんど出現しない。見つけたら必ず捕まえるようにしよう。



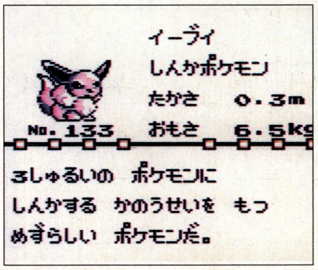
サンドは、緑でしか捕まえることのできないポケモンの1つだ

緑バージョンでのみ、捕まえることのできるポケモンリスト

No.	名前	捕まえられる場所	ポケモンの特徴
27	サンド	4 12 13 14 15 23	レベル22でサンドパンへ進化
28	サンドパン	28 30	背中の毒針を使って攻撃する
37	ロコン	15 16 27	かえんほうしゃなど、炎系の技を持つ
52	ニャース	8 10 15 16	戦闘後にお金が入る、ねこにこばんが特技
69	マダツボミ	6 7 8 10 16 18 19 20 21	レベル21でウツドンへ進化
70	ウツドン	18 19 20 21	まきつきの技を持つ、草系ポケモン
126	ブーバー	27	炎系の技を持つ。めったに出現しない
127	カイロス	22	くわがたポケモン。特技はハサミギロチン

ギブ&テイク

ポケモンには、ゲーム中のキャラと交換したり、プレゼントされたりして入手できるものがいる。そのなかでも、フィールドでは捕まえられない全8種類を紹介。



3種類に進化できるイーブイ。こんな珍しいポケモンをもらうこともある

ゲーム中のキャラとの交換や、プレゼントを通して手に入るポケモンリスト

No.	名前	入手する方法	ポケモンの特徴
83	カモネギ	11のサントアンヌ号で、手持ちのオニドリルを乗客と交換	なぜか、いつもネギを持ち歩いている
108	ベロリンガ	24の建物2Fで、手持ちのヤドランをおじさんと交換	敵をなめまわして攻撃（？）する
122	バリヤード	1のディグダのあな下にある民家で、手持ちのケーシィと交換	珍しいエスパー系ポケモンだ
124	ルージュラ	5の民家で、手持ちのニョロゾをおじいさんと交換	氷系の技を使うひとがたポケモン
131	ラプラス	9の、シルフカンパニー7Fにいる人からもらえる	コイツに乗れば、海を渡れるぞ
133	イーブイ	17のタマムシマンション4Fで、左側の部屋にいる人からもらえる	3タイプに進化できる珍種だ
137	ポリゴン	17のけいひんこうかんじょで、コイン9999枚と交換	全ポケモン中、唯一の人工物
142	プテラ	20でひみつのコハクを入手後、27のけんきゅうじょでふ化	大ダメージを与える技を多く持つ

©Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc

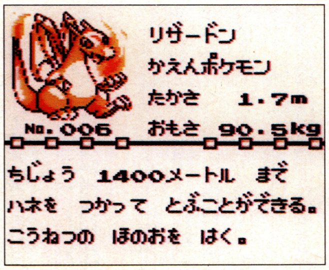
進化させて入手

捕まえたポケモンは、育てて一定のレベルまで上げてやると進化する。進化した状態でフィールドに出現するものもいるが、ここに紹介した18種類は、すべてプレイヤーが進化させてあげないと、お目にかかれないヤツらだ。データ中には、ポケモンが進化するまえの名前と、進化するための最低レベルをあげておいた。

ちなみに進化をBでキャンセルして、進化まえの状態で育て続けることもできる。この場合進化は当然遅れるが、覚える技の種類が増えるメリットがあるぞ。

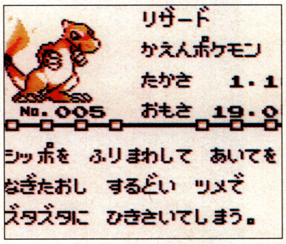
レベルを上げることによってのみ、手に入れることのできるポケモンリスト

No.	名前	進化するための条件	ポケモンの特徴
2	フシギソウ	フシギダネをレベル16まで成長させる	草の特性を持ち、雷の攻撃に強い
3	フシギバナ	フシギダネ、またはフシギソウをレベル36まで成長させる	フシギソウのパワーアップバージョン
5	リザード	ヒトカゲをレベル16まで成長させる	炎の攻撃が得意。水系の攻撃に弱い
6	リザードン	ヒトカゲ、またはリザードをレベル36まで成長させる	リザードのパワーアップバージョン
8	カメール	ゼニガメをレベル16まで成長させる	水の特性なので、雷系の攻撃に弱い
9	カメックス	ゼニガメ、またはカメールをレベル36まで成長させる	カメールのパワーアップバージョン
12	バタフリー	トランセルをレベル10まで成長させる	ちょうポケモン。毒やまひの粉を使う
15	スピアー	コクーンをレベル10まで成長させる	攻撃力が高い。毒の攻撃も得意
18	ピジョット	ピジョンをレベル36まで成長させる	敵を吹き飛ばして戦闘を終了させる
53	ペルシアン	ニャースをレベル28まで成長させる	緑バージョンのみ登場の、ニャースの強力版
57	オコリザル	マンキーをレベル28まで成長させる	赤バージョンのみ登場の、マンキーの強力版
73	ドククラゲ	メノクラゲをレベル30まで成長させる	使える技は、メノクラゲとまったく同じ
78	ギャロップ	ポニータをレベル40まで成長させる	ポニータに比べて能力全般がアップ
130	ギャラドス	コイキングをレベル20まで成長させる	コイキングの完全変態。竜の姿になる
139	オムスター	オムナイトをレベル40まで成長させる	進化しても、あまり変わり映えしない
141	カブトプス	カブトをレベル40まで成長させる	グッと好戦的な姿に進化する
148	ハクリュー	ミニリューをレベル30まで成長させる	りゅうのいかりで、あらゆる敵に大ダメージ
149	カイリュー	ミニリュー、またはハクリューをレベル55まで成長させる	ミニリューの最終進化形。空を飛ぶ



❶リザードンに進化。愛情をもって育てた結果、これだけ立派に成長したぞ

❶ゲーム中最初に入手できる、ヒトカゲが進化したリザード。コイツがさらに…



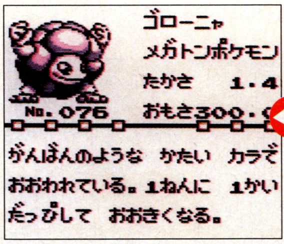
ドーピング進化?

特殊な方法でしか進化しないポケモンは全部で18種類。アイテムを使って進化する場合と、通信で交換するとひとりでに進化する場合の、2とおりのパターンがある。

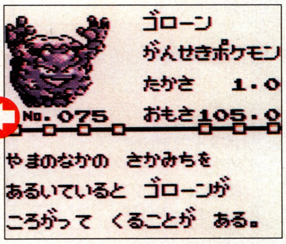
特殊な方法によってのみ進化するポケモンリスト

No.	名前	進化するための条件	ポケモンの特徴
31	ニドクイン	ニドリーナに、つきのいしを使う	敵をまひさせる技、のしかかりを持つ
34	ニドキング	ニドリーノに、つきのいしを使う	2～3ターン暴れ続けて、敵を攻撃するぞ
36	ピクシー	ピッピに、つきのいしを使う	進化したのに、なぜか技をまったく身につけない
38	キュウコン	ロコンに、ほのおのいしを使う	緑バージョンで、ロコンを持っていれば手に入る
45	ラフレシア	クサイハナに、リーフのいしを使う	赤バージョンで、クサイハナを持っていれば手に入る
59	ウインディ	ガーディに、ほのおのいしを使う	赤バージョンで、ガーディを持っていれば手に入る
62	ニョロボン	ニョロゾに、みずのいしを使う	技は覚えないが、能力全般はグッと上がる
71	ウツボット	ウツドンに、リーフのいしを使う	緑バージョンで、ウツドンを持っていれば手に入る
91	パルシェン	シェルダーに、みずのいしを使う	連続攻撃の、とげキャノンが強力だ
103	ナッシー	タマタマに、リーフのいしを使う	敵を踏みつけて、反撃の機会を与えない
121	スターミー	ヒトデマンに、みずのいしを使う	ヒトデマンのパワーアップバージョン
134	シャワーズ	イーブイに、みずのいしを使う	水系に進化したイーブイ。生命力がバツグン
135	サンダース	イーブイに、かみなりのいしを使う	雷系に進化したイーブイ。3種類の中で最もすばやい
136	ブースター	イーブイに、ほのおのいしを使う	炎系に進化したイーブイ。攻撃力の高さは群を抜く
65	フーディン	ユンゲラーを通信で交換	なぜかこれだけで進化を遂げてしまうのだ
68	カイリキー	ゴーリキーを通信で交換	強力なカイリキーの攻撃力が、さらにアップ
76	ゴローニャ	ゴローンを通信で交換	ゴローンの防御力を、さらに引き上げたポケモンだ
94	ゲンガー	ゴーストを通信で交換	敵を眠らせたうえで、さらに生命力を奪う能力を持つ

❶つきのいしを使ってあげないと、決して進化することのないニドクイン



❶なぜか、ゴローニャへと進化を遂げてしまうぞ。特に、防御力がパワーアップしている



❶通信ケーブルを使った交換によって、進化するタイプのポケモンもいるのだ。ゴローンもその1つ

貴重なポケモンたち

最後に、出現する数が限られているうえ、とても捕まえにくいものや、入手するチャンスがゲーム中に1度しかなく、しかも2匹のうち1匹を選ばなくてはならないものを挙げておこう。これらは、全部で9種類存在する。

なお、ここまでに紹介しなかったそのほかの81種類は、すべて赤・緑バージョンの両方で捕まえられるぞ。以上のデータで、ポケモン全150種類を制覇するための準備は万全。ぜひがんばって、この偉業をなしとげてほしい。

入手がとても困難、または入手時に選択を必要とするポケモンリスト

No.	名前	入手する方法	ポケモンの特徴
106	サワムラー	❶のかくとうどうじょうで、しはんに勝つともらえる	エビワラーとの同時入手はできないぞ
107	エビワラー	❶のかくとうどうじょうで、しはんに勝つともらえる	サワムラーとの同時入手は不可能だ
138	オムナイト	❶でカイのかせきを入手後、㉗のけんきゅうじょでふ化	水系の技、ハイドロポンプが強力だ
140	カブト	❶でコウラのかせきを入手後、㉗のけんきゅうじょでふ化	こちらも、ハイドロポンプを持っている
143	カビゴン	⑱または㉓で、寝ているところを捕まえる	2匹しか存在しないうえ、すぐ逃げてしまう
144	フリーザー	㉖のB4で捕まえる	伝説のポケモンの1匹。氷系では最強だ
145	サンダー	㉕で捕まえる	雷系の伝説ポケモン。水系の敵なら一撃だ
146	ファイヤー	㉙の2Fで捕まえる	強力技ゴッドバードを持つ、炎系の伝説ポケモン
150	ミュウツー	㉚のB1で捕まえる	凶暴なエスパー系ポケモン。入手は最も困難だ

クリア直前までをポイントアタック

ポポロクロイス物語

攻略チャートの重要な点をピックアップして、詳しく解説するぞ。これでエンディングは目前だ！

PRG
SCE
PS
発売中
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

第1章 奪われた王冠～第2章 空に浮かぶ島
母の魂を救うため、闇の世界をめざせ

カワイらしいキャラで人気を博した、『ポポロクロイス物語』を完全攻略するぞ。ゲームの進行をスムーズに展開できる攻略チャートを、エンディング直前まで一挙に掲載。なお、チャートに付いている番号は、見出しについている数字と対応しているぞ。

⬆ガミガミ魔王は国王から知恵の王冠を奪い取った

①ポポロクロイス城

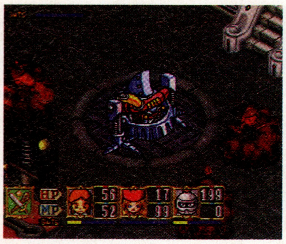
城のはずれにある塔に行くと、竜の剣を入手することができる。そして、城の外に出られるようになる。また、このとき城の中にある宝箱は、すべて調べておこう。

②フローネルの森

ここには、ギルダの館があり、館の前にたどり着くと怪物が襲いかかってくる。この怪物を倒すと、館の主であるギルダの妹、森の魔女のナルシアが仲間になるぞ。

③ガミガミ魔王城

城の最上階にはガミガミ魔王がいる。魔王はガミガミ魔王ロボに乗って戦うぞ。全員にダメージを与えるガミガミキャノンを受けたら、すぐに回復させること。そして、白騎士に直接攻撃をさせて、ほかのキャラは援護にまわそう。


⬆ガミガミキャノンは全員に高ダメージを与えるので、受けたらすぐに体力を回復させよう

④ポポロクロイス城

最初、ピエトロは外に出してもらえない。しかし、夜にベランダでナルシアからもらったみどりの笛を使うと、ナルシアが魔法のほうきで外に連れ出してくるのだ。

⑤ゴドリフ

この町の宿屋に泊まると、ガミガミ魔王が出現するイベントが発生する。そして、町を通り抜け大湿原を進むと魔法使いの町、カナシリアに行くことができる。

⑥ゴドリフ鉱山

ここでは、鉱山の奥にいるオークキングを倒すことが目的だ。鉱山に入ると、ナグロが仲間になるぞ。また、鉱山の途中にある大きな岩を壊すにはナグロの武器、ナグロスコップが必要だ。

⑦流され村

まず、パミィと話してハンマーを入手する。次に、クジラ岩の前で○を押し、ハンマーを使おう。すると、ナルシアが変身したカイが仲間になり、島から脱出できる。

⑧ブリオニア

町にある塔に行くと四天王と遭遇する。そのあと、サボーと話すと塔の中に入れるようになる。塔の中の大図書館の最上部に行ってからコントロール室へ行くと、バルの心臓への道が開けるぞ。

⬆バルの心臓は直接攻撃をしてこない。周りのザコから倒せ

攻略チャート

第1章 奪われた王冠

- ①ポポロクロイス城 — 竜の剣を入手する
- タキネン村 — 物知りおじさんと話す
- ②フローネルの森 — レッサーデーモンを倒す
- 鉄の墓場 — 白騎士が仲間になる
- ガミガミシティー — 市役所に行く
- ③ガミガミ魔王城 — ガミガミ魔王ロボを倒す
- フローネルの森 — ガミガミ魔王を助ける
- ④ポポロクロイス城 — 国王パウロと話す

第2章 空に浮かぶ島

- ポポロクロイス城 — みどりの笛を使う
- ⑤ゴドリフ — 宿屋に泊まる
- カナリシア — ヤンと話す
- ⑥ゴドリフ鉱山 — オークキングを倒す
- ポポロクロイス城 — 国王パウロと話す
- パーセラ — 図面を入手する
- ゴドリフ — 親方と話す
- ミニ魔王城 — ガミガミ魔王と話す
- パーセラ — ポストフと話す
- 幽霊船 — リッカーを倒す
- ⑦流され村 — クジラ岩をハンマーでたたく
- ⑧ブリオニア — バルの心臓を倒す

つづく

⬆ブリオニアではガミガミ魔王が仲間になるぞ

ポポロウルテク特集

ここでは『ポポロクロイス物語』のウルテクを紹介する。中盤で強力な武器が入手できるウルテクは必ず使おう。

・飛び出すモンスター

まず、モンスター図鑑を入手する。そして、モンスターが記入されているページを開き、しばらく待とう。すると、表示されている枠から、モンスターがどんどん飛び出していき、画面いっぱいに所狭しと動き回るぞ。

・つわもののつるぎ入手法

白騎士を仲間にし、城下町にある2階建ての家に行く。そして、2階にある大剣を調べると、選択肢が表示されるので「持っていく」を選ぶ。すると、つわもののつるぎを入手できる。ちなみにこの武器は3章以降は入手不可能。

・せいきしのけん入手法

まず、流され島のクジラ岩の近くにある、さびたつるぎを入手する。次に、ゴドリフの鍛冶屋に行き、さびたつるぎを渡そう。すると、さびたつるぎを鍛え直し、追加攻撃ができる強力な武器、せいきしのけんにしてくれる。

© Sony Computer Entertainment/YOHSUKE TAMORI

第3章 闇の世界～第4章 氷の魔王
氷の魔王を倒し、ポポロクロイスを救え

バルの心臓を破壊したピエトロたちは、ブリオニアから脱出する。そして、剣の山から永遠の番人の館を通り、闇の世界へいくことになる。そして、いよいよ四天王との対決が始まる。さらに4章では、復活して地上に出てきた氷の魔王との最終決戦が待っているぞ。

⬆これがダーナの姿だ。ピエトロたちに協力してくれるぞ

⑨ガミガミ魔王城

ガミガミ魔王の助言に従い、ピエトロたちはガミガミ魔王城の地下に行く。ここでは、地下2階にあるコンピュータを作動させて、ベルトコンベアを動かそう。すると地下の奥に進めるようになるぞ。そして、飛行船がある場所に着くと、四天王のカウパと戦闘になる。この戦闘では、ナルシアに魔法を無効化する「まもりのかぜ」をかけて、体力回復に専念させる。

⑩剣の山

剣の山に住んでいるラダック仙人に会い、山の頂上まで連れていってもらおう。頂上に着くと四天王が現れ、再びカウパと戦闘になる。基本的にガミガミ魔王城で対決したときと同じなので、余裕をもって戦えるはずだ。カウパを倒すと、永遠の番人の館に行けるぞ。

⬇カウパの魔法はどれも強力だが、メガフレイムは特に強力だ

⑪永遠の番人の館

ここには、ドン・マエストロとカルラの2体のボスがいる。ドン・マエストロと戦うときは、相手がうしろに逃げ込まないように、先にピエトロを回り込ませておこう。カルラと戦うときはキャラを四隅に置いて、間接攻撃する。

⑫ポポロクロイス城

氷の魔王を追い、闇の世界から戻ってきたピエトロたちは、ハタハタ村に着く。そこで、ラダック仙人に話しかけてから、サブエンジンのそばにいるジャンボに話しかけよう。すると、ポポロクロイス城に戻ることができる。だがポポロクロイス城は氷の魔王の影響で、辺り一面が氷に覆われていた。

⑬ポポロクロイス城

ナルシアはピエトロに変身しているところを見られ、そのまま寝込んでしまう。城の中にいるギルダと話すと、ナルシアを助けるために必要なソームの花の情報と、ソームの種を入手できる。ソームの種をソームの花に育てるには、かけあしの泉に種を植えなければならない。かけあしの泉はフローネルの森の中にあるぞ。

⬆かけあしの泉でソームの種を使うと、すぐに種がソームの花になる

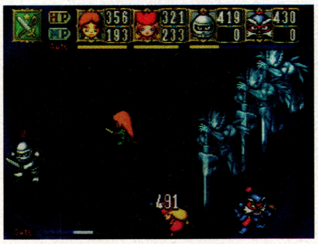
⑭氷の神殿

氷の神殿では、光の柱に入ることで各階を移動できる。また、神殿の途中にある氷のプレートに乗ると戦闘が3回あり、この戦闘に勝つと神殿の最上部に行ける。最上部には四天王のゾルダンが待っているぞ。ゾルダンとの戦闘に勝つと、次はヤブーと戦闘になる。ヤブーは魔法が強力なので、魔法防御力を高めて戦おう。

⑮ポポロクロイス城

城に戻ると、サニアの体に乗り移った氷の魔王と戦闘になる。氷の魔王は3段階の変身を行う。1段階目は四天王の使っていた魔法で攻撃してくる。2段階目はHPが9000もあり、強力な直接攻撃と特殊攻撃を使う。最終段階ではHPこそ少ないが、攻撃力は全敵キャラ中ナンバーワンだ。

⬇これが2段階目の氷の魔王が使う必殺技、イビルストライクだ。気力を高めておかないと即死することも



つづき

第3章 闇の世界

- **ポポロクロイス城** ガミガミ魔王と話す
- **⑨ガミガミ魔王城** カウパと戦う
- **パーセラ** フライヤーヨットに乗る
- **ブリオニア** サブエンジンを発動させる
- **ポポロクロイス城** ガミガミ魔王と話す
- **⑩剣の山** カウパを倒す
- **⑪永遠の番人の館** カルラを倒す
- **ダーナの神殿** ダーナと話す
- **滅びの町** ドルンを倒す
- **⑫ポポロクロイス城** 城が氷で覆われている

第4章 氷の魔王

- **⑬ポポロクロイス城** ソームの種を入手する
- **かけあしの泉** ソームの花を入手する
- **ポポロクロイス城** 氷のへいたいを倒す
- **白い村** 村周辺の宝箱を入手する
- **⑭氷の神殿** ゾルダン、ヤブーを倒す
- **⑮ポポロクロイス城** 氷の魔王を倒す

⬆エンディングのガミガミ魔王の形をした花火は必見

竜の剣パワーアップ法

竜の玉は全部で3つある。竜の玉を取ると、竜の剣の攻撃力が5上がるぞ。さらに、すべて集めると強力な必殺技が使えるようになる。

⬆最強の必殺技、ドラゴンセイバーは敵を一撃で倒すぞ

武闘大会で優勝する

まず、モンスター村に行く。そして、モンスター村で開催されている武闘大会で、3回勝ち抜いて優勝すると、賞品として竜の玉がもらえる。

猿の王国に行く

パーセラのトロッコに乗ると、たまに脱線することがある。すると、猿の王国に行けるようになる。それから、王国のボス、ウッキイキングを倒すと竜の玉を入手できる。

すすけた石を入手する

ゴドリフ鉱山をクリアしてから鉱山の奥に行き、すすけた石を入手する。そのあと、泉の妖精に会うと竜の玉を入手できる。なお、この竜の玉は4章だと入手できない。

ミサキ家に行く

竜の玉が3つそろったら、ミサキ家に行き老人に話しかける。すると、必殺技のドラゴンセイバーを修得できる。この技は、全員の気力が満タンのときのみ使えるぞ。

悩める悪魔召喚士たちに救いの手を

真・女神転生 デビルサマナー

冒険をサポートする強力な仲魔造りから、冒険のナビゲーションまで、長い旅路を完全ガイド。

PRG
アトラス
SS
発売中
6800円
バックアップメモリー対応（129ブロック）

仲魔を自在に使いこなせ！役立つ悪魔製造法

強敵を倒すには、強力な仲魔が必要不可欠。ここでは、終盤の厳しい戦いを乗り切るための仲魔の作り方を指南していくぞ。

魔法継承の重要性

悪魔合体をより複雑に、また、より魅力的にしているのが、魔法継承のシステムだ。これは、合体に使用した悪魔の所持している魔法の一部が合体後の悪魔に受け継がれるというシステムで、これを有効に利用することにより、いっそう冒険の役に立つ仲魔を作り出すことができるようになるのだ。

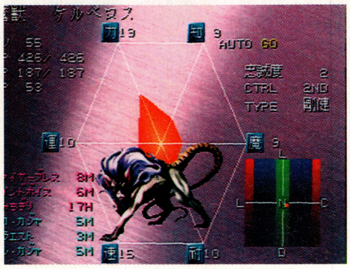
⇧タル・カジャはボス戦必須の魔法。ぜひ継承しておきたい魔法だ

例1 ケルベロス

使用悪魔
①テング
②サキュバス
③アーマーン
④ボティス

戦闘において非常に有効な、タル・カジャをはじめとするカジャ系の魔法。ここでは、例としてタル・カジャを継承したケルベロスの作り方を紹介。まず、①と②を合体させ、クー・フーリンを作る。さらにクー・フーリンと③を合体させてパピルサグを作り、最後にパピルサグと④を合体させよう。

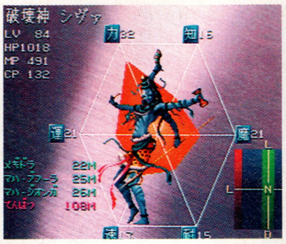
⇩これが魔法継承したケルベロス。通常のケルベロスよりも頼れる存在になる



例2 シヴァ

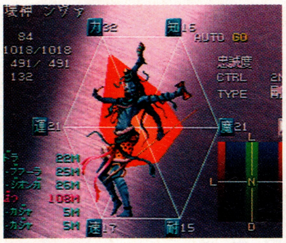
使用悪魔
①ヤクシャ
②ルフ
③ガネーシャ
④アブラクサス
⑤ウロボロス
⑥ゴグマゴク

最強の悪魔であるシヴァも、タル・カジャとマカ・カジャの魔法を継承することで、強力な攻撃だけでなく、パーティのサポートもできるさらに強力な仲魔になるぞ。まず、⑤と⑥の合体で、マリシテンを作る。次に、マリシテン、①、②の3身合体でカーリーを作ろう。この時点でもかなり強い仲魔だが、さらに、カーリー、③、④の3身合体で、シヴァの完成だ。



⇧これは通常のシヴァ。これでもかなり強いが、魔法継承をすればもっと強い仲魔になる

⇩魔法が有効に継承されるように合体させる。これで真の最強のシヴァができる



⇧見事に成功。タル・カジャとマカ・カジャを継承したシヴァの完成だ。ほかの仲魔はいらない？

回復魔法の使い手

仲魔には忠誠度というパラメータが存在し、この数値が低いと、仲魔はプレイヤーの指示に従わないことがある。回復魔法の指示を無視されてパーティが危機に陥ることもあるので、回復役には忠誠度を上げやすい女神や地母神などの種族が好ましい。ここでは女神ラクシュミの作り方を解説。

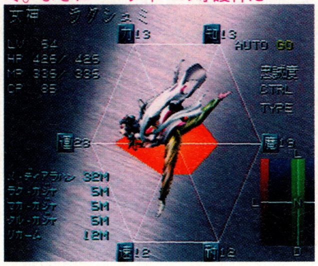
⇧回復魔法は欠かすことのできない存在。パーティ内に回復要員は必ず用意しておこう

例 ラクシュミ

使用悪魔
①ベルセルク
②ティターン
③ルフ
④ケルプ

ここで紹介するラクシュミは、タル・カジャを継承した回復とパーティ補助のエキスパート。まず、①と②を合体させて、ダーキニーを作ろう。このダーキニー、③、④の3身合体をすれば、ラクシュミができる。女神は戦闘を繰り返すことで簡単に忠誠度が上がるので、かなり頼れる仲魔になるぞ。

⇩カジャ系の魔法も継承したラクシュミ。まさにパーティの守護神だ



合体事故の利用

ごくまれに発生する合体事故。この合体事故でのみ作ることのできる種族が存在する。ねらって作るのは困難に思えるが、事故の発生確率を故意に上げることは可能だ。ここでは、秘神ができる合体事故の発生方法を紹介する。

⇧これは合体事故でできた秘神、ネコショウグン。貴重な存在だぞ

例 秘神

秘神は、新月時に魔神か女神を含んだ合体で事故が発生した場合にできる。事故の発生確率を上げるには、魔神と女神のみで合体を行えばよいが、この組み合わせでは通常は合体が不可能。そこで、合体法則に従わない合体を利用する。魔神プロメテウスと女神パラスアテナの合体で、地母神キュベレを作る合体がそれだ。この合体を利用すれば、魔神と女神のみでの合体が可能になり、秘神のできる確率をかなり上げられる。

⇧最強の秘神、カーマ。強力な特技に加え、魔法継承で回復魔法も持つ

© ATLUS／西谷史／シップス

エンディングまで確実に導く！攻略フローチャート

ここでは、デビルサマナーの長い旅をフローチャートで解説。これで迷うことなくエンディングまでたどり着くことが出来るぞ。

デビルサマナー誕生

序盤はオートで進行するイベントが多く、迷うことはないだろう。矢東ビルのボス、ピシャーチャもキョウジが倒してしまうので問題はない。蘇生後、主人公はキョウジとして行動することになるが、それからがデビルサマナーとしての長い旅の本番だ。

- **自宅**
  - ・DDS-NETにアクセスする
  - ・久美子から電話が来る
- **喫茶アフロ**
  - ・久美子に会う
- **図書館**
  - ・日本古代文明論を探す
- **北山大学**
  - ・久美子の頼みを聞く
- **矢東ビル**
  - ・キョウジに会う
  - ・タカシに会う
  - ・ピシャーチャと戦う
- **喫茶アフロ**
  - ・キョウジ殺害のニュースを見る
- **臨海公園**
  - ・臨海公園から出る
  - ・シドに会う
- **工事現場**
  - ・シドに殺害される
- **三途の川**
  - ・カロンに会い、蘇生してもらう
- **占いの館**
  - ・キョウジの霊に会う
- **ホテル業魔殿**
  - ・ハンディ・コンピュータを入手

戦いの始まり

レイがパーティに加わったあと、笠置山でレイが神降ろしをするイベントがある。攻撃タイプのアマテラス、補助タイプのガブリエル、回復タイプのイシュタルの3柱の神から選択することになるが、安全に冒険を進めたいのであれば、イシュタルを降ろすとよい。

神降ろしでイシュタルを選ぶと、安全に冒険を進められる

- **占いの館**
  - ・マリーに仕事の依頼を聞く
- **図書館**
  - ・フグルマと戦う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・レイがパーティに加わる
- **笠置山**
  - ・レイが神降ろしをする
- **吾妻教授宅**
  - ・タカシに会う
  - ・ヤコウ、テナガ、アシナガと戦う
  - ・教授宅が爆破される
  - ・百地警部に連行される
- **警察署**
  - ・マリーの手助けで釈放される
  - ・マリーに仕事の依頼を聞く
- **カーサ乾**
  - ・イヌイ、ぶたいへいと戦う
- **北山大学**
  - ・シドと戦う
  - ・シキオウジと戦う

平崎の伝説

東亜テレビのボスである、ミキヤ、ユリア、スピーディーの3人組を倒すと、電波塔のボスのオルゴンゴーストは弱体化する。東亜テレビや電波塔の敵に苦戦するようならば、必ず東亜テレビの3人組を倒してからオルゴンゴーストと戦うようにしよう。

- **笠置山**
  - ・山小屋に行き、吾妻教授に会う
- **久美子宅**
  - ・ストリゴイイ、ストリゲスと戦う
  - ・タカシが久美子を助ける
  - ・レイがタカシを追いかける
- **くずのは探偵事務所**
  - ・レイが戻っている
- **占いの館**
  - ・マリーに仕事の依頼を聞く
- **かさぎ荘**
  - ・カシヤマ、エンクと戦う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・マリーに仕事の依頼を聞く
- **氷川神社**
  - ・スサノオに会う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・DDS-NETにアクセスする
- **博物館**
  - ・中に入れないことを確認する
- **くずのは探偵事務所**
  - ・DDS-NETにアクセスする
- **博物館**
  - ・レイが石化される
  - ・ダンタリアンと戦う
  - ・ペトラノンを入手
  - ・レイの石化を解く
- **CRETACEOUS**
  - ・マダム銀子に会う
- **東亜テレビ**
  - ・ミキヤ、ユリア、スピーディーと戦う（戦わなくてもよい）
  - ・通路を通り電波塔へ行く
- **電波塔**
  - ・オルゴンゴーストと戦う

事件は真相へ

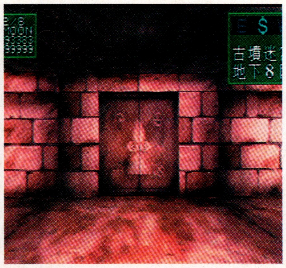
中華街でカンテイセイクンを倒したあと、中華街の四川飯店に行こう。すると、店主のチンに米軍のスミス大佐を紹介される。彼に偽造IDカードをもらったあと、矢来区の地下水道の米軍兵士のところへ行くと、道を通してくれるようになっているので、奥へ進もう。そこで大佐に強力な武器を売ってもらえるぞ。終盤に向けて、装備を強化しておこう。なお、ここで売っているライジングカートはボスをもショック状態にできる弾丸なので、ぜひ購入しよう。

強力な武器のラインナップ。ここで装備を調えよう

- **占いの館**
  - ・マリーに仕事の依頼を聞く
- **警察署**
  - ・百地警部を救出する
  - ・クバンダと戦う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・仕事の依頼を受ける
- **中華街**
  - ・カンテイセイクンと戦う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・レイの話を聞く
- **天堂天山邸**
  - ・タカシに会う
  - ・テンドウと戦う
- **くずのは探偵事務所**
  - ・久美子誘拐の話を聞く
- **新市庁舎**
  - ・藤原市長に会う
  - ・デミウルゴスと戦う

最後の戦い

いよいよクライマックス。特に強い敵が、古墳のボスのオオマガツヒとヤソマガツヒ。オオマガツヒには剣などの物理攻撃はあまり効果がなく、魔法で攻撃しなければならない。逆にヤソマガツヒには魔法は通用しないため、物理攻撃をする必要があるぞ。この2体を倒せば、残るはシドと最終ボスのみ。エンディングはすぐそこだ。



この扉をくぐれば、ついに最終決戦。万全の体勢で臨め

- **擬似アストラル界**
  - ・キョウジの霊に会う
  - ・シドと戦う
  - ・無間地獄に落とされる
- **無間地獄**
  - ・カロンに会う
  - ・ガキに話を聞く
  - ・再びカロンに会い、元の世界に戻してもらう
- **矢来銀座**
  - ・コインロッカーで日本古代文明論を入手
- **中央公園**
  - ・シドに会う
- **雲雀ヶ丘**
  - ・地下水道でレバーを操作する
- **中央公園**
  - ・妖樹林を通り古墳へ行く
- **古墳**
  - ・オオマガツヒと戦う
  - ・ヤソマガツヒと戦う
  - ・シドと戦う
  - ・最終決戦
- **エンディング**

サブイベントまでくまなく攻略する

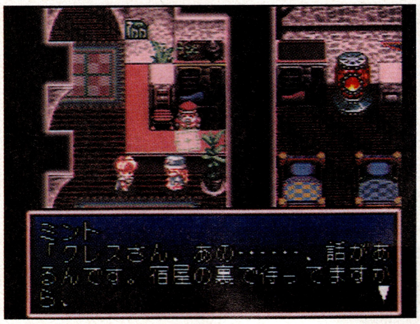
テイルズ オブ ファンタジア

一気に進める完全攻略チャートとサブイベントの発生条件を紹介。すべての奥義や魔法を入手せよ。

PRG
ナムコ
SFC 発売中 11800円
バッテリーバックアップ（最大3）

スタートからエンディングまで一直線フローチャートでスイスイクリア

主人公のクレスたちは、現在、過去、未来にわたり、宿敵・ダオスを追って冒険の旅をする。そこで長い冒険の手助けとなるように、スタートからエンディングまでの進み方や各ダンジョンの攻略ポイントを、左のフローチャートで紹介した。次にどこへ行けばいいのか、または何をすればいいのかがわからなくなったときは、これを参考にしてゲームを進めてほしい。なお、特にストーリー本編と関係がない町やサブイベントについては、フローチャートから省略している。これらのサブイベントは下で解説しているぞ。



➡行きづまったら、宿屋に泊まってみるのもひとつの手だ。イベントが発生して、ストーリーが進むこともある

完全攻略フローチャート

スタート

南の森
・ボアを倒す

トーティスの村
・両親と話す
・チェスターと別れる

A

ローンヴァレイ
・バートから！ルビーと！アクアマリンをもらう
・アーチェを仲間に

ベネツィア市
・アルヴァニスタ行きの船に乗る
・酒場に行く
・メイアーを倒す

B

12星座の塔
・各階でスイッチを入れ、石盤に書かれている音楽を流して進む
・ルナと契約する

ミッドガルズ
・衛兵と話す
・ライゼンと国王に会う
・魔科学研究所に行く

ローンヴァレイ
・バートに話を聞く

ミッドガルズ
・町で装備を調えてから会議室に行く

ヴァルハラ平原
・イシュラントを倒す

ミッドガルズ
・ヴァルキリーと話す
・クレスとアーチェだけで敵と空中戦
・グーングニルを返す

ダオス城
・ふしぎなてかがみ入手
・死神の姿が映る鏡を調べる
・おうごんのカギを入手
・スイッチの上にアーチェを置いておき、穴の開いた場所で合流
・ダオスと戦い、逃げられる

ミッドガルズ
・ルーングロムと話す

エドワード邸
・書斎に行く

白樺の森
・イーヴルロードを倒す
・ユニコーンホーン入手

精霊の森
・マーテルと話す

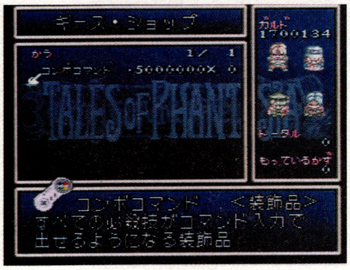
ベネツィア市
・船に乗り、トールへ向かう

トール
・店のカウンターでトランプ入手
・セキュリティシステムを調べる
・宝箱を調べ、コモンキーを入手
・マザーコンピュータールームへ
・！ダイアモンドを入手
・オズと話して、都市機能を回復させる
・現代へタイムワープ

未来のサブイベントを一挙に紹介する たまには寄り道することも大切

このゲームには、役立つアイテムなどが手に入るサブイベントがたくさん存在する。しかし、ストーリー本編とは直接関係ないため、発生条件がわかりにくいものが多い。そこで、サブイベントを発生させるにはどうすればいいかを、イベントごとに解説する。

➡ストーリーとは関係ないオリーブヴィレッジ南の島でも、役立つアイテムが買える



海賊のお宝

未来でダオス城に入ったあと、フリーズキールのスーパーにいる男と話すと、海賊のアジトから宝を探すイベントが始まる。アジトは小島や山の中にあり、レアバードに乗らないと行けない。そこでは、強力な装備品が手に入る。

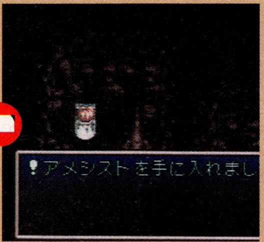
➡イベントが始まってから、小島に行くと宝箱が出現

精霊アスカ＆シャドウ

隠し精霊と契約しよう。アルヴァニスタの都の入口で話を聞き、トールでマザーコンピューターを調べると、アスカと契約できる。また、アーリィの武器屋で話を聞くと、常闇の洞くつでシャドウと契約できる。

➡トールでアスカと契約。必要な「！トパーズ」はトレントの森で手に入る

➡アーリィの南東にある常闇の洞くつに行くと、シャドウと契約できる



➡未来のローンヴァレイにある「！アメシスト」が契約に必要

© 藤島康介／（株）ナムコ

Aへ

ユークリッドの都
・オルソンに会う
・城の番兵と話す
・マルスの妻と話す
・オルソンと話し、休む
・ペンダントと武器を奪われ、捕らえられる
・ミントを仲間に
・スペントデビルを倒す

モリスン家
・チェスターを仲間に

南東の洞くつ
・トリスタンと話す

地下墓地
・石像を調べ、ゴーレムを倒す
・石像をスイッチまで動かす
・レイスルビー入手
・封印された扉から魔法陣へ

溶岩地帯
・レイスルビーを落とす
・下の階でレイスルビーを拾う
・ダオスと出会いチェスターと別れて、過去にタイムワープする

ユークリッド村
・クラースを仲間に

ローンヴァレイ
・バートと話し、!オパール入手

ハーメルの町
・つるはしとロープを買う

ローンヴァレイ
・つるはしとロープで移動する
・穴に岩を落として進む
・シルフと契約
・エレメントオーブを入手

精霊の森
・ユグドラシルのマーテルと話す

ハーメルの町
・リアと話す

ベネツィア市
・市長の家でデミテルの話を聞く
・船に乗り、西の孤島へ

西の孤島
・書斎のタンスを調べてデミテルのカギ入手
・庭でオークロットを倒す
・中央の窓を開ける
・水晶2つだけに光が当たるように、プリズムを動かす
・デミテルを倒す

Bへ

アルヴァニスタの都
・衛兵の目を避けて王子の寝室に入り、ジャミルを倒す
・アルヴァニスタ国王から、!ガーネットとグーングニルを入手
・魔法研究所で、精霊たちの情報を聞いておく
・冒険者ギルド「パニック」で、モーリア坑道の入坑許可証入手

熱砂の洞くつ
・ソーサラーリングを入手して、火花でスイッチを入れる
・ようがんのカギを入手
・イフリートを倒して、契約する

精霊の洞くつ
・キーワードをキクリンと入力
・迷子のクレイアイドルを仲間のところに連れていく
・警報機のスイッチを入れる
・ノームを倒して、契約する

ベネツィア市
・北海の孤島行きの船に乗る

浸食洞
・レバーで水を入れ替えつつ進む
・ウンディーネを倒し、契約する

モーリア坑道
・!ターコイズ入手
・地下10階まで進み、マクスウェルを倒して契約する
・壊れた指輪入手

アルヴァニスタ城
・ルーングロムと話して、エドワードへの紹介状を入手

エドワード邸
・リリスと話す

オリーブヴィレッジ
・エドワードの行き先を聞き、オアシスを捜す
・宿屋のおやじと話す
・バジリスクを倒して、バジリスクのうろこを5枚手に入れる

アルヴァニスタ城
・ルーングロムと話す
・ルーングロムと話して、エンブレムを入手
・アーチェと別れる

エルフの集落
・ブラムバルドと話す

トレントの森
・石盤に壊れた指輪をかざして、!ムーンストーンと!トパーズを入手

エンディング

地下墓地
・ダオスを倒す

モリスン家
・チェスターを仲間に

トール
・未来へタイムワープ

ベネツィア市
・ハリソンと話す

ユークリッドの都
・スタンリーと話し、!サードニックス入手

ヴォルトの洞窟
・コイルに火花を当てつつ進む
・ヴォルトを倒し、契約する

ユークリッドの都
・レアバードとウィングパックを入手する

アルヴァニスタの都
・ルーングロムに会う
・アルヴァニスタ国王と話す
・魔科学研究所で話を聞く

フリーズキールの町
・フェンリル教会の入口を調べる

氷の洞窟
・火花でキャンドルに火をつける
・フェンビーストを倒す
・ヴォーパルソードを入手

炎の塔
・こおりのおまもりを全員装備
・フラムベルクを倒す
・フランヴェルジュ入手

トレントの森
・オリジンを倒して、契約をする

アルヴァニスタの都
・ルーングロムと話す

常闇の町アーリィ
・喫茶店「寝坊」で兵士からデリスエンブレムをもらう
・鉱山跡についての話を聞く

鉱山跡
・北の岬に行く

ダオス城
・ハンゾウを倒し、デリスエンブレムを4つ手に入れる
・デリスエンブレムを全員装備して、先に進む
・ダオスを倒す

歌手に会える

まず、未来でレアバードを手に入れる。このあと、オリーブヴィレッジ、フリーズキール、アーリィ、忍者の里に行ってから、アルヴァニスタ城の1階に行くと主題歌を歌っている吉田由香里さんが出現する。なお、一度1階から出ると二度と出現しない。

➡これが吉田由香里さん。話すと、主題歌を歌ってくれるぞ

モーリア坑道の奥

未来でダオス城に入ったあとは、モーリア坑道の地下11階以降に入れる。ここにある主なアイテムをチェック。なお「!エメラルド」(未来の精霊の洞くつで入手)がカメレオンの、「!サファイヤ」(未来の浸食洞で入手)がグレムリンレアーとの契約に必要。また、コンボカウンターはクレスの攻撃ヒット数を表示し、スカウトオーブは敵の出現率を調節する道具だ。

モーリア坑道で手に入るアイテム	
階数	アイテム名
地下16F	カメレオン
地下18F	ブラックホール
地下19F	コンボカウンター
地下21F	グレムリンレアー
ドワーフの神殿(最下層)	エクスカリバー スカウトオーブ エクステンション 襲爪雷斬破

忍者の里へ行こう

忍者の里のサブイベントの手順は次のとおり。まず、アルヴァニスタで屋根にいる男か、アーリィの宿屋にいる男から、忍者の里の情報を聞く。次に、トレントの森に入り、北西の行き止まりまで進むと、すずという少女が出現して忍者の里に連れていってくれる。ここで、すずの両親を探す依頼を引き受けたあと、ユークリッドの天下一武術会で8連勝すると、すずの両親と戦うことに。そして、忍者の里に行って頭領と話すと、獅子千裂破の奥義書をもらえる。

➡依頼を受けたあと、天下一武術会で8連勝すると、すずの両親が出現

➡情報を聞いたあと、この場所から忍者の里に行ける

基本を押さえ一気に突き進もう

トレジャーハンターG

旅立つまえに知っておきたい要素を解説。また、世界を駆け抜けるための最短チャートも掲載だ！

PRG
スクウェア
SFC 発売中 7900円
バッテリーバックアップ（最大3）

出かけるときは忘れるな！大冒険の3つの心得

敵の強さによって行動が制限される戦闘システムや怪しい場所をたたいて調べるシステムなど、独自の要素を持つ『トレジャーハンターG』。基本となるこれらのシステムの活用法を解説する。

どんな物でもバシバシたたけ

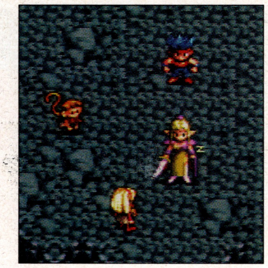
タルやつぼ、花などはたたいて壊すことができる。中から貴重なアイテムを入手できることもあるので、必ずたたくこと。また、家のドアや洗濯物をたたいても、アイテムを入手できる場合がある。

カジノでお金を稼ぐ

カエルの数だけ、カエルカジノでミニゲームが楽しめる。また、カジノ内のカエルの像に「ケロケロ」と入力すると地下でミニゲームを連続プレイでき、クリア後はお金の取りたいほうだいになる。

強敵にはむやみに近づくな

強い敵に接近するほど多くの行動ポイントを消費するので、基本的に「待ち」で戦う。近づく必要があるときは、遠回りでもポイント消費の少ない場所を選んで移動しよう。また、敵を眠らせる「眠り玉」などのアイテムは、ボス戦でも効果を発揮するぞ。



⬆敵を眠らせてから近づき、みんなでタコ殴りにしよう

⬇ここで取ったお金はもちろん持ち金になる

エンディングへ直行！最短チャート

イラートの町から旅の終着地点である闇王の城に行くまでの、最短の道のりをチャートにまとめた。最低限しなければならないことをまとめたので、行き詰まったときは参考にして欲しい。なお、最後の闇王との戦いでは、レインが封印されてしまう。そのため体力回復役がいなくなるので、回復アイテムは多めに用意しよう。

スタート

- イラートの洞くつへ行く
- ルーリの町に戻るとポンガが仲間になる
- セビアの町でお金を貯めて、武器と防具を購入する
- ルーリの町が火事になるので、町の人を助けながらじいちゃんの家へ行く
- レインが仲間になる
- イラートの森で、封印されている妖精から話を聞く
- タニアの町の自分の家で隠し部屋を発見して、中から「冒険の手帳」を入手する

あへ

あ

- アブノバ山の魔人の塔で「黒の魔球」を入手
- ヘル・アスタロットを倒す
- ゴルゴビナの港町で町の人から情報を聞く
- ヘルマンの穴に入り「冒険の手帳」を見る
- ミノタウロスを倒して「ゴガンバの水晶」を入手
- ゴルゴビナの港町でクジラと話す
- 宿屋に泊まる
- セビアの町でモーラに「ぬるぬる薬」を塗ってもらう
- 猫森で城へ入り、猫ばばを倒す
- ハンブルイーターを倒し、花の中から「すごいカエル」を入手する
- ヘル・アスタロット、シニフィエ、シニフィアンを倒す
- ゴルゴビナの港町の宿屋に行き「ハイポーション」を作ってもらう
- クジラと話してから宿屋に泊まる
- クジラに乗って海へ出る
- コロボックル島でグルリネズミを倒す
- 洞くつに入りミノタウロスを倒す
- 「黄金のらせん像」を入手
- 海上でヘルのみたまを倒す
- アクラスの港町でマンホールから地下水路へ入る
- 「すごいカエル」を入手
- 宿屋の3階に行き「ハイポーション」を作ってもらう
- クジラのケガを直す
- 町の人から情報を入手する

いへ

い

- バベルの塔でロボットに「ハイポーション」を渡す
- 最上階でDrハローと話し、フランケンベアーとフランケンラビットを倒す
- Drハローの家のカギを入手
- アクラスの港町のDrハローの家に入り機械を調べる
- ピラミッドの中に入る
- 「ピラミッドアイ」を入手
- コカトリスとドラクル・ララキューを倒す
- アラの森でJ・レッドを倒す
- ファルアの学校に1泊する
- ウイの森でアロシュ王に会ってからファルアの学校へ行く
- ファルアの学校で悪霊を倒す
- アロシュ城のうたげの間へ行くと、ブルーが連れ去られる
- 城の裏庭へ行く
- ブルーを連れて城を出る
- バベルの塔で親父の居場所を発見する
- ムバンの森でカメザムライと戦う
- レクルの町の宿屋へ行き、で親父と再会する
- 宿屋で「石版」を入手する
- 地下都市へ行き「石版」を使って扉を開く
- グランタウロスを倒す
- 操る者と巨像を倒す
- 「シャトレンの地図」を入手

うへ

う

- レクルの町の宿屋で親父の情報を入手する
- ラヴィの町の裏にあるストーンヘンジに行く
- アトランティス城内で「ヴェールントの羽根」を入手
- バベルの塔の最上階でDrハローと話す
- 親父から「声の石」を入手
- 鉄の鳥で脱出する
- 「声の石」を使う
- オーパーツを使って鉄の鳥を制御する
- フレスベルクを倒す
- オーパーツを使って鉄の鳥を制御する

最後の冒険

⬆ボスの闇王には、「大剣」の攻撃がよく効く。「大剣」は闇王の城の4階にあるので、必ず入手しておこう

©スクウェア／スティング

NEWS

君もアムロと一緒に戦場を駆けよう!

『SDガンダムG WORLD(仮称)』パイロット名募集 開催中〜11月28日 バンダイ

君が名付けたパイロットが、あのシャアやアムロと一緒にプレイステーション版『SDガンダム』の世界で大暴れできるという、夢のような企画があるのを知ってるかな?

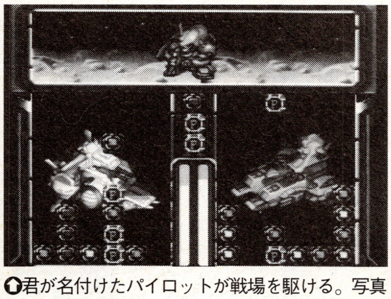
これは、来年3月にバンダイから発売予定の『SDガンダムG WORLD(仮称)』での話。このソフトには前述のアムロやシャアのほかにも、お馴染みのキャラクタが50名以上登場の予定だが、ほかにもモビルスーツを生産する際に、ランダムでパイロットが何十名か出てくるんだ。

今回募集が行われるのは、そのうち50人分のパイロット名。もちろん、これらのパイロットも、戦闘などで経験を積めば、レベルアップして階級を上げることができるんだ。

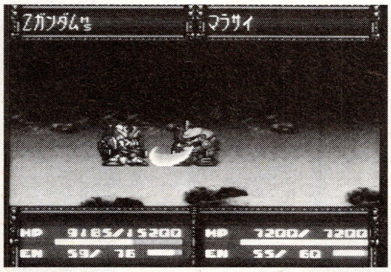
応募方法はというと、まずパイロットの名前をカタカナ8文字以内で付けよう。自分の名前やニックネーム、君のオリジナルキャラクタでも、名前なら何でもOK。ただし、濁点は文字と合わせて1文字、例えば「ガンダム」なら4文字に数える。

あわせて、①このゲームに出して欲しいモビルスーツ名。②同じく戦艦名。③同じくパイロット名(こちらは原作に登場したもの)。④「機動戦士ガンダム」シリーズで一番好きな作品名。⑤持っているハード名(これは複数回答OK)、の5つの質問に対する答えを書いて送ろう。

●応募方法:官製ハガキにパイロット名・質問の答え、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を書き、〒111 東京都台東区駒形2-5-8 ユナイテッドビル (有)スタジオスタット「G WORLD・ファミマガWeekly係」まで。※11月28日消印有効。発表は、当選者へのソフト発送により行われます。



⬆君が名付けたパイロットが戦場を駆ける。写真は『〜パワーフォーメーションパズル』



⬆再び熱い戦いが蘇る。写真は『〜ジェネレーションズ グリプス戦記』

『電脳戦機バーチャロン』が今度はドラマCDに!

「CYBER NET RHAPSODY」 12月21日発売 東芝EMI 3000円(込)

ロボット同士のスピード感あふれる対戦で、大人気を呼んだアーケードゲーム『電脳戦機バーチャロン』が、セガサターンに移植され、今月末に発売されることは、ファンのみんななら、もう知っているよね。

じゃ『電脳戦機バーチャロン』が、今度はCDドラマになるのは知ってるかな? タイトルは『電脳戦機バーチャロン サイドストーリー CYBER NET RHAPSODY』で、12月21日に東芝EMIから発売(3000円・込)されるんだ。

気になるストーリーはというと、少年2人がゲームセンターで、新バージョンの『バーチャロン』を発見。さっそく対戦プレイをしたところ、突然異世界に。2人はゲームで使っていたキャラクタ、アファームドとドルカスのコクピットにいるのに気がつく。その時2人の目の前に、ベルグドルに追われて逃げてくる女の子が。彼女は「フェイ・イェン」と名乗った…というもの。

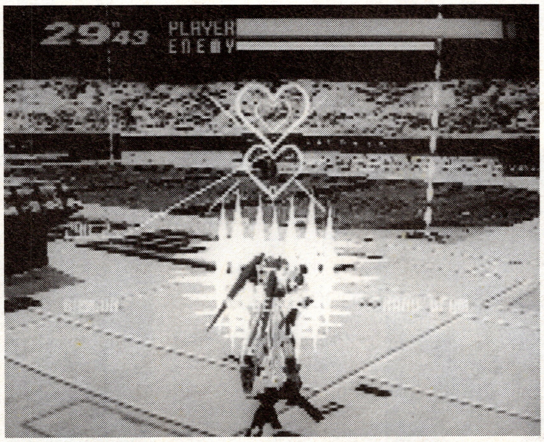
注目の声優陣は、フェイ・イェンにアニメ「水色時代」の高橋多可子役の弱冠15歳、樋口智恵子。主役の少年2人には、岩田光央と上田祐司。

このCDのために作られた、中島浩一が歌うオープニング曲、樋口智恵子によるエンディング曲など挿入歌3曲に加え、天野正道によるゲーム使用曲のシンフォニックアレンジバージョン5曲も収録されている。

制作者によると「外伝的なエピソードで、フェイ・イェンをたてるようなコンセプトで作っている」とのこと。

そのためかどうか、初回生産分のみ、フェイ・イェンのシンボルカラーである、ピンクのCDケースになるという。まさにバーチャロン・ファン垂涎の一枚かもね。

⬆樋口さんをはじめとする豪華声優陣がズラリ



⬆フェイ—イェンはCDドラマでも、重要な役割を果たすのか?

⬆女子校生ルックで登場の樋口さん(写真中央)

国内向けプレイステーション新モデルが発売!

SCPH-5500 11月15日 ソニー・コンピュータエンタテインメント 1万9800

ソニー・コンピュータエンタテインメントが、プレイステーションの国内向け新モデル、「SCPH-5500」(1万9800円)を11月15日に発売する。テレビ接続用端子を、専用AVマルチ端子に一元化するなど一部仕様を簡略化した製品だ。

また同日から発売キャンペーンとして、メモリーカード3本パック「SCPH-1170」を標準価格4000円で発売。従来のメモリ1カード「SCPH-1020」(1本入り・標準価格2000円)との併売になる。

これで多数のブロックが必要なRPGにも対応できるよ。

©創通エージェンシー/サンライズ/テレビ朝日/BANDAI・SEGA ENTERPRISES

総額50万円が当たる推理クイズ開催中！

『Proof Club』発売キャンペーン　開催中～1月31日　ユタカ

上野発札幌行き寝台特急「北斗星」で殺人事件が発生。犯人は巧みなアリバイ工作をしていた！　というのは、来年1月発売予定のプレイステーション用ソフト、推理作家の辻真先氏が脚本を手がける、本格推理ボードゲーム『Proof Club』（予価5800円）の話。

この発売を記念して、総額50万円が当たる推理クイズが開催されている。正解者の中から、抽選で50名に賞金各1万円が当たるというもの。応募方法は、発売元のユタカにハガキを出し応募要項を請求。そうすると、推理のヒントとなる手がかりと詳しい応募要項が返送されてくる。クイズの最終締切りは、来年1月31日。解答は、2月上旬に各雑誌やインターネット上に掲載される予定だ。

⇧君も『Proof Club』の謎に挑戦しよう

●資料請求先：官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書き、〒111　東京都台東区寿3-14-11　F・Kビル4F　株式会社ユタカ第二企画部「Proof Clubキャンペーン Tim」係まで

ストリートレーサー大会で第3位

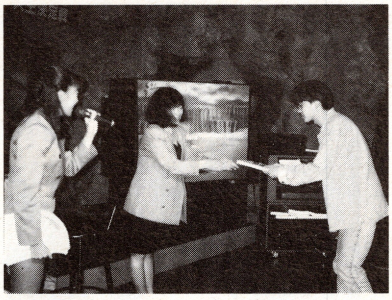
『STREET RACER EXTRA』発売記念イベント　10月23日東京・渋谷

去る10月23日、東京・渋谷のドクター・ジーカンズで、12月発売予定のプレイステーションおよびセガサターン用ソフト『STREET RACER EXTRA』（予価5800円）の発表会と、マスコミ各社参加のゲーム大会が開催された。

『STREET RACER EXTRA』は、1つのゲームで8名までのプレイヤーが分割画面やシングル画面を使ってカーレースと同時にバトルが楽しめるというゲーム。

さて記念イベントでは、SS版9組・PS版7組によるゲーム大会が行われ、マスコミ各社数十人が腕を競い合った。タイムラップを競う予選で各2人にしぼられた後、敗者復活戦による2人ずつを加えた両組計8人が、栄冠と意地をかけ、熱い戦いを繰り広げたのであった。

さてSS版にエントリーした本誌編集部は3位に終わり、1位の賞品「ユービーアイソフト、フランス本社招待フランス旅行」は惜しくも取り逃がしたのであった。


⇧本誌は惜しくも3位という結果に終わったのだ

CD

ココロに入り込むサウンド登場

それいけ×ココロジー　オリジナル・サウンドトラック　11月21日　ポリグラム　2800円(込)

11月8日発売のプレイステーションソフト『それいけ×ココロジー』のサウンドトラックの登場だ。

ゲームセンターでおなじみの心理ゲームのプレイステーション版は、次々と投げかけられる50の質問に答え、それに基づいたパーソナルデータで性格を診断する「エゴグラム式」をとりいれている。美しいCGを駆使したゲーム内の部屋の中を歩いてゆき、質問にぶつかるわけだが、画面を盛り上げるのはやっぱり音楽。今回のこの作品はそういったゲーム中のサウンドをベテランバンドの「フェンス・オブ・ディフェンス」西村麻聡が手がけたもの。

彼はSMAPや元TMN宇都宮隆にも曲を提供し、話題になっている今注目の作曲家の1人であり、ボーカリスト・兼ベーシストという幅広いアーティスト活動を行っている。

この作品は彼がゲーム中の60曲から20曲を更にセレクト、リアレンジを施して収録した完全オリジナル版として誕生した。『それいけ×ココロジー』をモチーフとした超・サウンドトラックに期待大。ゲームの世界を耳からも楽しもう。「フェンス・オブ・ディフェンス」西村麻聡、初のゲームミュージックCDだ！

今週のPick UP!

Be Myself

丹下桜／コナミレーベル

11月21日
キングレコード
3000円（込）

ラジオ番組「もっと！ときめきめきメモリアル」DJ役で大好評・丹下桜の初フル・アルバム登場。本人も4曲の作曲を手がけた全10曲、シンガー丹下桜自身の歌声を堪能できる。

ツインビーPARADISE3 Vol.6

コナミレーベル

11月21日
キングレコード
3000円（込）

文化放送系で放送中ステレオドラマ第6弾CD化。今回はツインビーそっくりなメカが現れ大混乱。おなじみの特典スペシャルシングルも付いた、大爆笑シリーズ。

BELTLOGGER9　オリジナルサウンドトラック

元気

11月25日
ポリグラム
2800円（込）

11月に元気から発売される同名プレイステーションソフトのサウンドトラック。オーケストラとハードロックの融合、というコンセプトで制作された重厚な作品に仕上がっている。

今週のPick UP!

GOODS

これが開発中最新ガンダムプラモデルだ!

1/100ジーファルコンユニットダブルエックス　11月発売予定　バンダイ　3000円

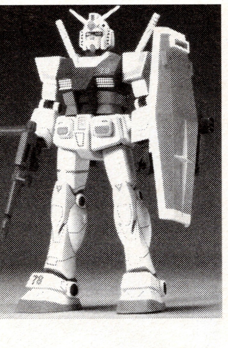
「機動新世紀ガンダムX」といえば、TVで第一話が放映されて以来、高い人気をほこっている「ガンダムシリーズ」最新作だけど、今回はガンダムファンの君にスペシャルニュースをお伝えするぞ！ 左の写真を見て欲しい。「1/100ファルコンユニットダブルエックス合体サテライトキャノン発射形態」（3000円）と呼ばれるプラモデルなんだ。

これは、大きくAパーツ・Bパーツに分かれていて、単独では飛行形態になっているんだけど、合体することによって完全収納飛行モードと写真で紹介したサテライトキャノン発射形態の2つ（全長25センチ）タイプの形になるんだ。こまかい所までリアルに再現する事を可能にし、多彩な関節の動きが実際にガンダムが目の前に存在するような錯覚さえ起こさせるんだ。カラーで見せられないのが残念だけど、ポイントになるパーツにはゴールドメッキが使用されていたりして、とにかくリアル。

ガンダムのプラモデルが発売されてから16年の月日が流れ、この雑誌を手にとっている人の中には、まだ生まれていなかった人もたくさんいると思う。そして、20代後半以上の人たちには、玩具屋さんの前に列を作った時のことを思い出している人もいるかも。今までに発売された「ガンダムプラモデルシリーズ」は350点を超え、その中にはTVシリーズには出てこなかったプラモデルのみのMSV（モビルスーツバリエーション）シリーズと呼ばれているものもあるんだけど、MSVに見られるように「ガンダムプラモデル」はTVと同時またはそれ以降に発売されながらTVシリーズとはどこか異なる物語や、あり方を感じさせるもう1つのガンダムワールドといってもいいのではないだろうか？

現在発売中の「マスターグレードシリーズ」の累計販売数が50万個を突破し究極のガンダムプラモデルといわれているけど、ジーファルコンユニットダブルエックスはさらにすごい予感もするし、ますますガンダムから目が離せないぞ！

➡究極のプラモデルと、評価が高い「マスターグレードシリーズ」



➡初期に発売されたHGガンダムRX78（1/144）

カワイイぷよケーキでパーティだ!

クリスマスぷよケーキキット'96　コンパイル　3500円

⬆材料がセットになっているので自分で作れる

クリスマスまでもう2カ月を切ったけど、準備はどうかな？ 今から待ちどうしい読者もいるかな？

この「クリスマスぷよケーキキット'96」はきっと、君の聖夜を今までとはひと味違ったものにしてくれるアイテムだ。これは中に入っているぷよケーキ材料を使って、この世で1つしかないオリジナル・ケーキが作れちゃうセットなのだ。

しかも、「ぷよリマスフォトコンテスト～どんなケーキができたかな～（仮）」と題して、パーティのフォトコンテストも行われる。恋人同士や家族、友達の楽しいパーティ写真、楽しいコメントなどを同封して応募しよう。パソコン、デジタルカメラ、携帯電話など、豪華賞品が用意されているぞ。もう受け付けは開始されていて、価格は3500円（送料別）。みんなの手元に届くのは、12月18日から24日の間になっているよ。

●お問い合わせ先
〒732広島市南区京橋町1-7・アスティ第一生命ビル10F通販事業部（TEL082-263-6302）「ぷよケーキ申込用紙希望係」まで。11月25日必着でね。

新年に向かって! ギャルズカレンダー

'97ネオジオギャルズ／カプコンギャルズカレンダー　発売中　新声社　各1800円

今年も残すところあと2カ月だけど、読者のみんなにとっては良い年だったかな？ 来年はどんな年になるのかな？

というわけで10月に発売のカレンダー2点をご紹介。まず、1つは七瀬葵、神崎らいむほか6人によるオール描き下ろし「ネオジオギャルズ」。もう1つは、主にストリートファイターとヴァンパイアハンターのヒロインたちを集めたカプコンギャルズ。メーカー秘蔵オフィシャルイラスト満載で、どちらもファン必見の作品だ。大きさは両方ともA2版、タテの7枚つづり。価格は1800円。

このカワイイ&セクシーなカレンダーで新年を迎えてはどうかな？

●お問い合わせ先
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26／新声社読者サービス部（TEL03-3293-9326）へ。この他にゲームグッズ、キャラクタグッズなどの通信販売を行っている。

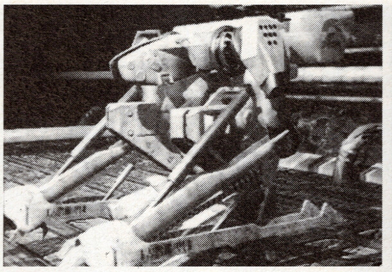
➡ネオジオギャルが僕らに見せる表情にクギづけ！

➡カプコンギャル大集合。強くてキレイな彼女たちに会いたくないか

©辻真先とアイディアブレーン／YUTAKA／こどもの館・BANDAICOMPILE・SNK・CAPCOM・Brain・Busters

オールキャスト・サイン色紙プレゼント!

『BELTLOGGER9』
11月15日　元気　6300円


⬆敵に侵略されたコロニー「ベルトロガー9」をすくえ！

11月15日、元気から新作プレイステーション用ソフトが発売される。ストーリー重視で期待のアドベンチャーシューティング・タイトルの登場だ。

救援信号をうけたシーカー隊はコロニー「ベルトロガー9」に出撃する。だがコロニーを乗っ取ったランツクネヒトと名乗る謎の人物によって軍曹を残し全滅。たった1人生き残った軍曹はコロニーの謎を知る。

26ステージにも及ぶ大がかりなストーリーが楽しみなこのゲームの発売を記念して、プレゼントを用意。

岡本茉利、小形満、大塚明夫、横尾博之、納谷六郎をふくむ全10名分の声優の寄せ書きサイン色紙を1名に。ゲームのボイスキャスト全員なんて、なかなか、ないぞ!

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒150 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
FMW・Weekly Information「グッズ係」まで。
※11月15日消印有効。発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

非売品のバスタード体験版プレゼント!

『BASTARD!!～虚ろなる神々の器～』
体験版　セタ／集英社

⬅超美形ダーク・シュナイダーが今度はPSで大暴れ!

11月にセタから大型タイトルがプレイステーション用ソフトで発売される。萩原一至原作の大人気ヒロイックファンジー・アクション、初のプレイステーション登場だ。コミックスでおなじみの、迫力の魔法攻撃や剣技もゲーム中で健在。3Dフィールドで上下左右を見渡せるのでダンジョンなど、特有の世界観も十分楽しめるのだ。さて、ここでファンに朗報だ。本来、ソニーの「プレプレ会員」のみに配布される体験版を10名様にプレゼント! さらに、おまけの「ワンダフリャ・バスタードクイズ」に全問正解すると抽選で100名にバスタードグッズをプレゼント。楽しさ2倍! さあ応募だ。

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒150 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
FMW・Weekly Information「グッズ係」まで。
※11月15日消印有効。発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

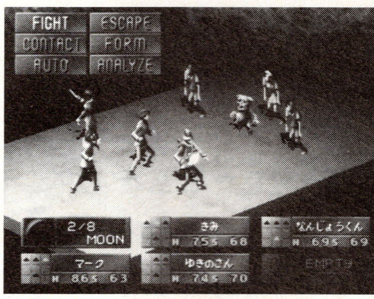
BOOK

ペルソナ、その言葉に隠された意味とは!?

女神異聞録ペルソナのすべて　発売中　アスペクト　1100円（込）

今週のPick UP!

女神シリーズ最新作『女神異聞録～ペルソナ』が発売されて1カ月が経過したが、みんなはもうプレイしたかな? 今までのシリーズとは違いペルソナとして出現する仲魔や、個性的な登場人物達がくりひろげる怪しく美しい世界にハマリこんで抜け出せなくなった人もいるのでは? シリーズを通じて、おなじみのケルベロスや、聞いたこともないようなマニアックな悪魔などを造り出せるのが楽しみの1つといえる。だけど今回はあらたに加えられた潜在能力遺伝や、ペルソナカードといった未知のシステムが導入されているだけに楽しい悩みをかかえている人もいるんじゃないかな。この本はマップやアイテムだけじゃなくそこのところも、やさしく解説してくれているので、プレイを初めたばかりの人から、かなり進んだ人まで、みんなに読んで欲しいな。なかでも、8人のメインキャラクタについて書かれているページは、このペルソナ世界の謎に迫るキーワードが隠されているから、メガテンファン必見。1100円で発売中だ。



⬆時にはペルソナよりも心強い仲間たち

WinningPost2 Plus マスターブック

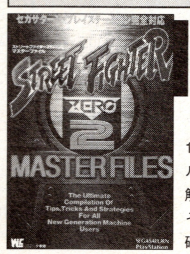
Studioフェラル　編

発売中
光栄
1600円（込）

数々のハードで発売され、ファンを魅了した『ウイニングポスト2プログラム96』がパソコン版で登場。パワーアップ版も含めてイベント、配合の理論、全ての謎を徹底解析。女性騎手による座談会では彼女たちの本音も聞けて面白いよ。

ストリートファイターZERO2マスターファイル

小学館　編



発売中
小学館
1200円（込）

『ストリートファイター』が生まれて約10年。今では2D格闘ゲーム究極のスタイルを確立した最新作『ZERO2』を裏技や解説者オススメテクニックも交えて、深く、そして解りやすく解説してくれる。読めば確実に強くなれる本だ。

帰ってきた名作ゲーム2

BrainBusters　編

発売中
リイド社
1000円（込）

1988年から1993年発表のゲームを、その時代に起きたニュース、各界の有名人へのインタビュー、ゲームを多角的に捕らえたコラムなどと絡めて解説している。ゲームの歴史書と言うべき本が総天然色で発売、この本に君は何かを感じるか!?

VIDEO

今週のPick UP!

また会える！NEXT・スレイヤーズ

スレイヤーズNEXT Vol.2 11月21日 スターチャイルドレコード 6800円（込）

「スレイヤーズ」ファンの方々、待望のタイトル登場！
月刊ドラゴンマガジンでは小説、同じくコミックドラゴンでは漫画で好評連載の人気ファンタジーワールドが再び帰ってきたのだ。ヒロイック・ファンタジーものとしては定番と言っていいほどの人気のあるこの作品、ドラゴンもまたいで通るというビックリ娘たちがまたもや映像で大活躍。
1993年にテレビ東京系で大好評アニメシリーズとして放映されているし、ゲームにもスーパーファミコン用ソフトとして進出しているこの「スレイヤーズ」の次なる舞台は…。第2部としてこの秋登場する、「NEXT」シリーズで、あのリナ・インバースがまたもや大活躍するのだ。「NEXT」というからには、前作品の物語の続きが気になるところ。
かつての降魔戦争以来、なりをひそめていた魔族たちが動き出し、なぜかリナにからんでくるわ、この世界特有の怪しげな人々までちょっかいをかけてくるわで、やっぱり、ひと騒ぎありそうな今シリーズ。
それでもリナとその仲間たちは持ち前の強さ、明るさ、たくましさで切り抜けていくのである。
さて今回は10月23日・Vol.1が発売中、11月21日にはVol.2が発売される。その後は1カ月に1本ずつのペースで発売され、1本につき4話分が収録されている。
このビデオ版のキャラクタ・デザインはもちろん、原作者の1人、あらいずみるい。シリーズの構成には神坂一が関わっているし、原作と変わらないクォリティで、こだわりのファンもきっと満足のはず。
はてさて、リナたちのこの旅はいつまで続くことやら。そう、それはまさしく神のみぞ知る…という、大胆不敵の「ドラまた」ビデオ登場！リナ達の活躍にこうご期待。

VS騎士ラムネ&40炎Vol.4

11月21日
スターチャイルドレコード
6800円（込）

ラムネスの活躍によって封印された大邪神アブラームが復活を遂げる。これによって、平和だった神霊界に再び危機が…！聖なるCD-ROMに導かれた勇者の息子ラムネードが三代目勇者として平和のため立ち上がるのだ。あかほり&ねぎしの強力コンビが制作するOVA新シリーズ。

影技 SHADOW SKILL Vol.3

11月21日
スターチャイルドレコード
5800円（込）

ラジオドラマ、CD、OVAと展開しファンを得てきた伝説の修練闘士たちが帰ってくる。全3巻の新シリーズとして復活したのだ。前作以上にスピーディかつダイナミックなシャドウ・スキルが炸裂。華麗なる闘いのドラマを繰り広げる。竹書房から刊行されている人気コミックのOVA化。

重戦機エルガイム⑥⑦

発売中
バンダイビジュアル
6180円（込）

宇宙を舞台に、主人公ダバが侵略者によって滅ぼされた自分の民族の仇を討つ。反乱軍の中でダバは人間的にも成長していく…。代表作「ファイブスターストーリーズ」などで有名な永野護がメカ&キャラクタデザインを手がけた、伝説的ロボットアニメシリーズのビデオ化だ。

CINEMA

年末に新たな伝説が飛び立つ

モスラ 12月14日～ 全国東宝系公開

監督・米田興弘、特技監督・川北紘一、脚本・末谷真澄、製作・富山省吾ほか
出演・小林恵、山口紗弥加、羽野晶紀、萩原流行、高橋ひとみ、寺尾聰ほか。

東宝特撮が放つ年末大型作品の登場である。あの、モスラがじつに36年ぶりに主役として復活。しかも、内容はリメイク&バージョンアップだ。従来のモスラと違い、今作品の新モスラは地球の緑や自然との関連性をより強調する意味で鮮やかな極彩色の羽根を持つ。リアルな「蛾」の力強さの他に神秘性と美しさが加わった地球の守護神としての色を濃くしている。また、かつては双児アイドル「ザ・ピーナッツ」が演じた小さな妖精役は小林恵と山口紗弥加の10代アイドルが「エリアス」として再現。前と同じくかれんな歌声でモスラを呼んでくれる。
無秩序な森林伐採の末、封印を解かれた魔獣・デスギドラを倒すべく、モスラは闘うがすでに寿命が近づいているため苦戦。力尽きかけた時、故郷の島では巨大な卵がかえらんとしている…。この新しい命こそ、36年ぶりの主役・新モスラなのだ。敵怪獣のデスギドラも西洋のドラゴンがモチーフの、東宝特撮怪獣造型の粋を集めた完成度の高さだ。
さて、この映画の試写会ご招待券をペアで25組、50名様にプレゼント！ 大人も、子供も楽しめる1本だね。

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記して、
〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
FMW・Weekly・Information「シネマ係」まで。
※11月15日当日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

©元気・SETA CORPORATION／Kazushi Hagiwara／SHUEISHA・Brain Busters

て旅をもらおう!!

ユニークな物件での応募もOK!!

ボードゲーム **桃太郎電鉄HAPPY**
ハドソン
SFC 12月6日発売予定
8300円
バッテリーバックアップ（最大3）
マルチプレイヤー5対応

これが物件リストだ。？のついている物件が新物件。これを予想して写真に撮ってくれ!!

都市名	物件名
山形	サクランボ園
	こんにゃく畑
	ラ・フランス園
米沢	そんぴんラーメン屋
	紅花畑
	米沢牛屋
仙台	ずんだもち屋
	牛たん屋
	？？？
	たんす工場
	石油工場
松島	笹かまぼこ屋
福島	キュウリ畑
	リンゴ園
	ナシ園
	モモ園
	あんぽ柿園
秋田沖	秋田沖油田
那須	釜めし屋
	温泉
	ゴルフ場
日光	？？？
	ゆば料理屋
宇都宮	ギョーザ屋
水戸	？？？
	納豆屋
上野	デパート
	ホテル
	動物園
	？？？
千葉	製鉄所
	コンビナート
東京	新本社ビル
	貸しビル
	ディスコ
	プロ野球チーム
	ドームスタジアム
	テレビ局
新宿	ゲームセンター
	映画館
	大型カメラ店
	デパート
銚子	？？？
	？？？
横浜	ラーメン記念館
	中華飯店
	ホテル
	プロ野球チーム
	自動車工場
新潟	？？？
	南蛮エビ屋
	水田
佐渡	たらい舟屋
	隠し金山
湯沢	リゾートホテル

都市名	物件名
稚内	たこしゃぶ屋
	カンヅメ工場
	カニ漁船団
旭川	旭川ラーメン屋
	パルプ工場
網走	木彫り熊屋
	ジャガイモ畑
	ハッカ工場
釧路	魚市場
	カニ漁船団
	パルプ工場
池田	牧場
	ワイン工場
トマム	ゴルフ場
	スキー場
富良野	ラベンダー畑
	ジャガイモ畑
	タマネギ畑
	ワイン工場
	スキー場
札幌	札幌ラーメン屋
	ジンギスカン鍋屋
	魚市場
	ビール工場
	？？？
小樽	ウニ丼屋
	イクラ丼屋
	寿司屋横丁
	オルゴール館
	ガラス工房
ニセコ	スキー場
襟裳	？？？
	昆布工場
	牧場
登別	クマ牧場
	温泉
長万部	ジャガイモ畑
	カニ市場
函館	朝市
	海鮮市場
	オルゴール館
	温泉
	ガラス工房
	ゴルフ場
青森	ホタテ料理屋
	リンゴ園
弘前	水田
	リンゴ園
秋田	いなにわうどん屋
	しょっつる鍋屋
	水田
	きりたんぽ鍋屋
盛岡	冷めん屋
	わんこそば屋
山形	からからせんべ屋

総額20万円の旅行券争奪戦
物件を写真に撮ってどしどし送れ！

『桃鉄HAPPY』では、前作にない新物件が追加された。それを記念して、新物件を当てるクイズを行うぞ。左の表を見るとさまざまな物件が並んでいるけど、いくつか「？？？」のところがある。ここに入るのが新物件だ。**どんな物件が入るかを予想して、その物件（もちろん実物）を写真に撮って送ってほしい。**また、近くに新物件のある都市がなくて写真が撮れない人は、**身近にあるユニークな物件を写真に撮って送ろう。**編集部でユニークだと認められれば、これも正解と同等にカウントするぞ。賞品の旅行券は、総額20万円ぶん。全正解者（正解物件）の中から、抽選で選ばれた幸福者10名で山分けだ。さあ、予想しろ！　撮れ！　そして送れ！

応募のきまり

応募するときには、下記の必要事項をよく読んで、封書で応募してほしい。

写真は誌面に載るかもしれないから、どの物件を撮ったかがわかるように撮ろう。1人でどれだけ応募してもいいけれど、応募する物件ごとに写真とコメントをつけてね。たくさん正解すればそれだけ当選する確率が高くなるから、どしどし応募してくれ！

☆締め切りは11／19（火）必着。発表は12／6発売の本誌誌上で!!

必要事項

○氏名、年齢、職業、住所、電話番号
○自分の撮った写真
○写真についての説明（撮影した物件とその場所、撮影した感想など）
☆写真を入れ忘れないこと!!

あて先

〒105
東京都港区東新橋1・1・16
徳間書店インターメディア
FMW
桃鉄応募係

桃太郎電鉄HAPPY
ももたろうでんてつハッピー

発売記念特別企画

新物件を当て

正解者10名に旅行券をプレゼント!!

都市名	物件名
高松	和三盆工場
徳島	ミカン畑
	？？？
高知	アイスクリン屋
	？？？
	さわち料理屋
	カツオぶし工場
松山	タルト屋
	ミカン畑
	そうめん工場
	日本旅館
宇和島	たいめし屋
	ミカン畑
	闘牛場
博多	ラーメン屋台
	めんたいこ屋
	イカ料理屋
	フグ料理屋
	プロ野球チーム
小倉	炭鉱
	ＩＣ工場
	製鉄所
有田	有田焼き物屋
	有田焼工房
佐世保	炭鉱
	造船所
	ヨーロッパ村
	ハウスヨーロッパ
長崎	ちゃんぽん屋
	さらうどん屋
	びわゼリー屋
	カステラ屋
	中華飯店
別府	温泉
	ホテル
湯布院	？？？
大分	シイタケ栽培
	？？？
熊本	熊本ラーメン屋
	タマネギ畑
	スイカ畑
	あまなつ畑
宮崎	カボチャ畑
	トマト畑
	ピーマン畑
	シードーム
鹿児島	？？？
	ダイコン畑
	サツマイモ畑
	黒豚農場
沖縄	アイスクリーム屋
	パイナップル園
	リゾートホテル
ハワイ	マカデミナッツ屋
	免税店
	パイナップル園
	リゾートホテル
サイパン	マカデミナッツ屋
	サトウキビ畑
	リゾートホテル

都市名	物件名
新宮	めはり寿司屋
	ヨシノスギ林
長浜	ひょうたん屋
	オルゴール館
	ガラス工房
京都	和菓子屋
	つけもの屋
	ゆば料理屋
	湯どうふ料理屋
	？？？
大阪	タコ焼き屋
	お好み焼き屋
	てっちり屋
	お笑い劇場
	？？？
	プロ野球チーム
奈良	？？？
	奈良づけ屋
	書道道具屋
	そうめん工場
白浜	？？？
	日本旅館
	ホテル
和歌山	ミカン畑
	甘柿園
	梅干し工場
神戸	フランスパン屋
	中華飯店
	ステーキハウス
	？？？
	ホテル
姫路	アナゴ寿司屋
	明石タコ焼き屋
	製鉄所
鳥取	ナガイモ畑
	チューリップ畑
	ラッキョウ畑
	ナシ園
岡山	きびだんご屋
	ままかり寿司屋
	モモ園
	桃太郎ランド
倉敷	桃太郎グッズ屋
	民芸品屋
松江	和菓子屋
	ぼてぼて茶屋
	しじみ料理屋
出雲	出雲そば屋
広島	もみじ万頭屋
	お好み焼き屋
	カキ料理屋
	プロ野球チーム
	自動車工場
萩	夏ミカン畑
	ナス畑
	萩焼き物屋
下関	フグ料理屋
	魚市場
高松	さぬきうどん屋
	？？？

都市名	物件名
湯沢	スキー場
甲府	ほうとう鍋屋
	ブドウ園
	モモ園
	隠し金山
	宝石工場
小淵沢	駅弁屋
	ペンション
	牧場
清里	？？？
	手作りハムの店
	ペンション
	牧場
長野	？？？
	リンゴ園
軽井沢	？？？
	ブティック
	テニスクラブ
松本	信州そば屋
	温泉
白馬	？？？
	ホテル
	スキー場
熱海	？？？
	温泉
	日本旅館
静岡	ミカン畑
	わさび田
	茶畑
	オモチャ工場
木曽	ひのき林
	材木工場
浜松	ウナギ料理屋
	楽器工場
	バイク工場
名古屋	ういろう屋
	きしめん屋
	みそかつ屋
	プロ野球チーム
	自動車工場
高山	みたらしだんご屋
	民芸家具屋
岐阜	アユ料理屋
	ちょうちん屋
	せんい工場
富山	マス寿司屋
	チューリップ園
	バット工場
金沢	あんころもち屋
	九谷焼き物屋
	金ぱく工場
	加賀ゆうぜん屋
敦賀	とろろこんぶ工場
	魚市場
	セメント工場
松坂	松坂牛屋
伊勢	？？？
	ふくふくもち屋
	てこね寿司屋
	真珠工場

任天堂ハードの専門誌

ファミマガ64

for SUPER FAMICOM GAME BOY Nintendo64

隔週金曜日発売

ＴＶゲーム専門誌の老舗！ 64ビットになってますますパワーアップして絶好調。もちろん、ゲームボーイ、スーパーファミコンの情報も網羅。どこまでも詳しい情報を読むならこの本だ

for SEGA SATURN GAME GEAR and ARCADE GAME

SATURN FAN

セガユーザーのための専門誌

隔週金曜日発売

セガマシーンに心酔するユーザーなら、この本を読まずにいられない！ 爆烈スクープと徹底攻略。セガゲームマスターになるための情報がもりだくさん。期待作続出のAM研・アーケード系新作の情報も追いかけます！

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

Timの雑誌でゲーム情報万全！

徳間書店インターメディア・刊行物のお知らせ

お問い合わせは 03(3573)8613［営業］までお願いします。

ますます広がるPSワールドを完全収録。レビューつきカタログページをはじめ、注目作を毎号追う巻頭ページなど、新作の動きがよくわかる。大量ソフトに流されているキミはこれを！

for PlayStation

PlayStation Magazine

隔週金曜日発売

プレイステーション専門誌

Virtual IDOL

バーチャル・アイドル

声優と美少女キャラの情報が欲しいならこれ。完全月刊化でさらに情報充実。ラジオ・イベント情報、リリース予定満載

美少女キャラ＆声優ひとりじめマガジン

毎月22日発売

Develo Magazine

偶数月8日発売

クリエイターを目指すキミへ

ＴＩＭのゲームクリエイタープロジェクト「でべろ」の情報が満載。注目のサターンＢＡＳＩＣほか、家庭用ゲームマシンでゲームを作ってみたいキミのためのテクニック＆ニュース雑誌

Virtual IDOL RE★CO★MIX

バーチャル・アイドル

ゲームアイドルひとりじめコミック

「ツイパラ」コミックをはじめオリジナル連載がいっぱい！ ゲーム画面からアイドルたちが誌面に飛び出す！

偶数月26日発売

超ウルテクニック

UL-TECH UL-TECH UL-TECH UL-

だれもが納得する最新のウルテクを開放！

極秘情報ならこのコーナーにおまかせ。RPGから対戦格闘まで、どんなジャンルも完全フォロー。これは今週も見逃せないぞ

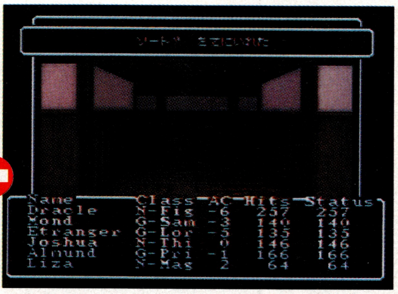
★★★★

三種の神器とりたいほうだい

ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動　SFC

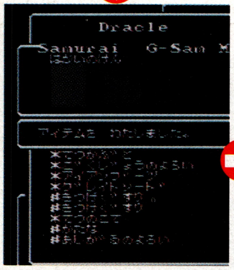
このウルテクを使えば、通常は一度しか手に入らない三種の神器を、何度でも手に入れることができるぞ。まず、三種の神器のうちいずれかを入手したら、城には持ち帰らずにいったん冒険を中断する。次に、アイテムを持たせておくためのパーティを編成し、ダンジョン内で先ほどのパーティと合流して神器を受け取ろう。そして、神器を持っていないほうのパーティで、すでに取ったはずの神器があった場所に行くと、なぜか再び神器を入手することができるのだ。このように、入手してはほかのパーティに渡すという手順を繰り返すと、いくらでも同じ神器を増やすことができる。ただし、神器を一度でも城に持ち帰り報酬に換えてしまうと、同じ神器はもう二度と手に入らなくなってしまう。報酬に替えるときは、たくさん手に入れてから1個ずつ持ち帰るようにすれば、大金を手にすることができる。

（長野県／沼田秀行）



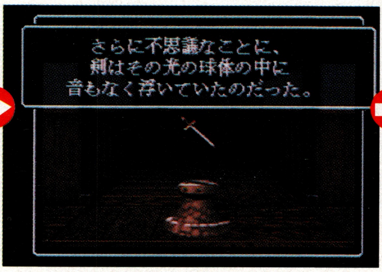
⬆まず、どれでもいいから神器を入手

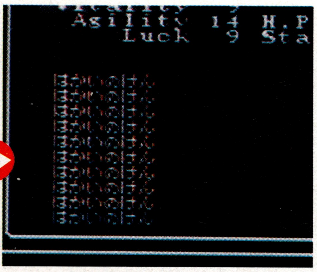
⬇ダンジョンの入り口付近で合流するなら、荷物持ちのパーティは低レベルでもいい



⬆「なかまをさがす」で合流して、神器を渡す

⬇神器のあった場所に行くと、不思議なことに再び手に入るのだ





⬆繰り返すとアイテム欄が神器でいっぱいに！

★★★

「ひとりでプレイ」をあの3人で

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　PS SS

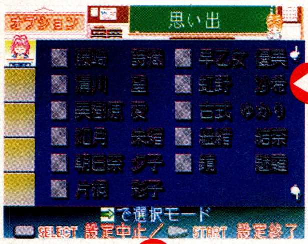
写真はPS版のものです

あの3人が「ひとりでプレイ」でも使えるウルテクだ。まず、根性モードですべてのキャラをクリアする。次に、「OPTION」でスキップの項目をONに設定。そして、「ひとりでプレイ」を選択してゲームを始めよう。すると、早乙女好雄、伊集院レイ、館林見晴の3人がキャラセレクト画面に加わり、使用可能になる。なお、この中で、「思い出」を見られるのは館林見晴のみ。館林見晴の「思い出」は、SS版では最初の11人をクリアしただけで見られる。PS版では、隠しキャラを含めた14人全員をクリアしなければ追加されない。

（岡山県／滅殺パンダ）

根性モードで全員をクリア済みにする

⬇クリアしたキャラは「思い出」で確認できる。全部で11人そろっていたら準備OK



⬆「OPTION」でマップのスキップをONに設定しよう

⬇キャラセレクト画面にあの3人が加わり、使用可能になる

⬆好雄やレイは強力なキャラ。パズルの苦手な人でも簡単に勝てる

©Sir-tech Software／ASCII・KONAMI

シロギスで大稼ぎ

海のぬし釣り

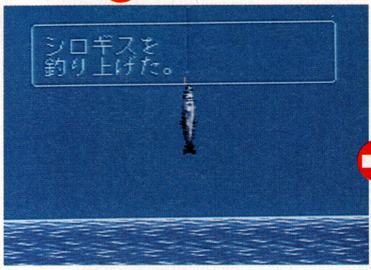
SFC ★★★

シロギス大会を利用して、お金をごっそりと稼げるウルテクを紹介するぞ。まず、主人公のだれでもいいから、シロギス大会で優勝して賞金をもらう。次に、別の主人公でゲームを始めて、さきほどの記録を1尾だけ上回るかたちで優勝して賞金をもらおう。そして、最初の主人公で再びゲームを始めて、シロギスを2尾だけ釣り上げて大会本部に持っていく。すると、再び優勝したことになり賞金がもらえるぞ。一度にたくさん釣り上げるよりも、このように主人公どうしで交互に優勝を繰り返すことで、ずっと効率よくお金を増やすことができる。

（東京都／金井達郎）

⇧例えば、一郎が56尾で優勝して、2000円もらったら…

⇩ほかの主人公で57尾釣り上げて賞金をもらう



⇧そのあと一郎で2尾だけ釣り上げる。多すぎるときはウミガメに与えよう

⇩再び優勝賞金がもらえる。短時間にガッポリ稼げるぞ

2つの新たな対戦モード

スターグラディエイター

PS ★★

PS版で新たな対戦モードが2つ発見されたので紹介しよう。

1つめは、暗闇で戦うダークモード。ステージ開始まえのロード画面のあいだ、下とL2とR2を押しておくと、そのステージは闇の中での対戦となる。キャラの動きは見にくいが、エフェクトの目立つ派手な闘いになるぞ。

2つめのウォールモードは、アーケードモードをクリアしておくことが条件。すると、オプションに「Wall」という項目が追加される。これを「ON」にするとリングアウトなしでの対戦ができるようになるのだ。

（千葉県／高橋豊）

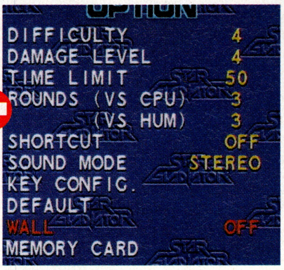
ダークモード

ステージ開始まえのロード画面で、下とL2とR2を押し続ける

⇧派手なエフェクトに気を取られて、リングアウトしないように

ウォールモード

⇩アーケードモードを一度でもクリアすると「Wall」が追加



⇧敵を倒さなければ勝ちはない。実力が試されるモードだ

隠しキャラ、ブラッド参上

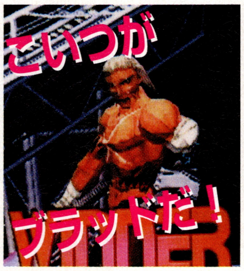
スターグラディエイター

PS ★★

まず、2人の隠しキャラを出すためにアーケードモードのキャラ選択画面で次の2つのコマンドを入力する。①セレクトを押しながらカーソルをゴアに合わせ、セレクトを押したまま×、○、×、○、□、□、□、△、△、△、×+○。②セレクトを押しながらカーソルをハヤトに合わせ、セレクトを押したまま○、□、△、□、×、□、△、□、○、□、×+△。すると、ビルシュタインと河童が選べる。この状態になったらセレクトを押しながらカーソルをビルシュタインに合わせ、セレクトを押したまま×、□、×、□、×、□と押し、さらにセレクトを押しながらカーソルを河童に合わせ、セレクトを押したまま○、△、○、△、○、△、L1+R1と押す。するとPS版の隠しキャラ、ブラッドが登場するのだ。彼の必殺技は左の表のとおり。

（大阪府／田中修）

セレクトを押しながらビルシュタインを選び、×、□、×、□、×、□と押す。次に河童を選び、○、△、○、△、○、△、L1+R1と押す



⇧これがブラッド。PSユーザーだけのお楽しみだ

⇧コマンドが成功すると、ブラッドが出現

技名	コマンド
ディセント・ブレー	➡+□
ワイド・スラッシュ	➡+△
シャドー・ファング	➡+○
ソウル・クラッシュ	⬊+□
サイレント・ボルテクス	⬊+△
アサルト・ファング	⬊+○
ダーク・サプライズ	⬇⬊➡+□
ライジング・トルネード	⬇⬆+□
ファイタル・エッジ	⬇⬇⬇+□
デス・サークル	⬅➡+△
クリミナル・ラッシュ	➡+△、□、□
アイアン・フィスト	⬅➡+○
ブル・タックル	⬅⬋⬇⬊➡+○
イビル・ストーム	⬅⬋⬇⬊➡+○、△
フェイク・ブレード	➡⬅+□
クリムゾン・フォース	➡⬊⬇⬋⬅+□+△

※表中の必殺技コマンドは、すべてキャラが右を向いている場合のもので、キャラが左向きの場合は左右の入力が逆になる。□、△、○、×は押すボタン、矢印は入力する方向キーの向き、+はボタンを同時に押すことを意味している。また、ブラッドを出現させるウルテクコマンド中に書かれている+も、同様にボタンの同時押しを示す。

2体のボスで対戦
MEGATUDO2096　PS
★★★

ボスキャラ出撃

VSゲームで2体のボスキャラを使用できる！　ストーリーゲームを一度もコンティニューせずにクリアすると中ボスのブラッドエリミネーターが、何度コンティニューしてもいいから10回クリアするとラスボスのゲル　オーガーが、それぞれセレクトマシン画面に加わり、使用可能になる。なお、オプションのコンピュータレベル、タイムリミット、セットポイントの設定は自由なので、イージーで1本勝負にすると楽に達成できる。
（東京都／富山良和）

中ボス、ラスボスの技

ブラッド エリミネーターの必殺技

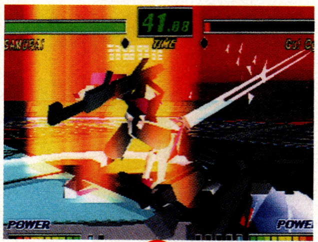
必殺技名	モード	G消費	コマンド
メガロスピナー	両	－	←↙↓△
ヒル・ブレイク	剣	28	↓↙←□
ルーイン・ワインダー	両	－	→↘↓△
スピネル・ラウンダー	剣	38	→↓↘□
ブラッド・ハイブ	銃	100	→↘↓↙←→△

ゲル オーガーの必殺技

必殺技名	モード	G消費	コマンド
フロウ・ラグナ	剣	30	↓↘→△
ゲル・スラッグ	剣	32	→↓↘□
ラグナ・セイバー	剣	35	→↓↘△
ラグナ・ブラスト(右)	剣	－	→↘↓□
ラグナ・ブラスト(左)	剣	－	→↘↓△
タマユラ出現	剣	－	△+○
ネガ・ストーム	タ	60	→↘↓↙←→△
ラグナロック	剣	150	←↙↓↘→△+□

モードの項目：銃は銃装備時のみ、剣は剣装備時のみ、タはタマユラ出現時のみ、両は銃・剣どちらでも使用可能な必殺技。タマユラの操作はBarBa Yagaと同じ。コマンドの方向は１Pの場合。（2Pのときは左右が逆になる）＋は同時押しを表す。

⬇ラスボスを使えるように10回もクリアするうち、1度ぐらいノーコンティニューで成功するはずだ



⬆ラスボスは左端に、中ボスは右端に現れる。なお、□で2P色になる

⬇ラスボスの銃モードはエアタンクに変形した状態だ

いつでもエンディング
牧場物語　SFC
★★

ゲームの途中でもエンディングを見ることのできるウルテクを紹介するぞ。まず、自分の家のベッドで「じゃあ、ねるか」を選択する。このとき、セーブはしてもしなくてもかまわない。そして、画面が暗転するまえから、LとRとセレクトをすべて押し続けよう。すると、その時点までのプレイ状況によるエンディングが始まるぞ。エンディングでは女の子との愛情度や農作物の出荷数などが表示される。これを利用すれば、だれとどのくらい親しくなったのかを具体的な数字で知ることができる。また、出荷数などを友達と比べあうと楽しいかもしれないぞ。
（大阪府／ヨシタケ）

LとRとセレクトを押し続ける

⬆ボタンを押しながら選択肢を選ぶと失敗しない

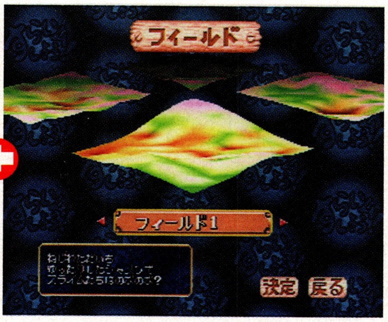
⬆突然始まるエンディング。表示されるパラメータを覚えておくといい

⬇愛情度などでメッセージが変わることも。パラメータがわかると便利

追加フィールド
すらいムしよう！　PS
★★

まず、「ニューゲーム」を選択して、フィールド選択画面で、L1とL2とR1とR2をすべて同時に押す。次に、いったんボタンから指をはなしてR1、R2、L2、L1の順にゆっくりと押そう。このとき、1つボタンを押したら1拍おくほどの、きわめて緩やかなテンポで入力すること。そのあとL1かR1を押すと、1～4、5～8、9～12の3種類のフィールド選択画面に切り替えることができるようになる。新たに追加されたフィールドは高低差の激しいものや、2つに分割されたものなど、バリエーションが豊富だ。
（兵庫県／クロマサ）

ニューゲームのあと、フィールドを選択してこの画面にする



L1とL2とR1とR2を同時に押す

⬆コマンド入力後、L1かR1を押して追加フィールドを表示する

⬇奇抜な地形も多いので、プレイスタイルにも影響が出るかもしれないぞ

©PACK-IN-VIDEO・CAPCOM・General Support/BANPRESTO・AMCCUS／PACK-IN-VIDEO・東北新社

水着ムービーをいつでも見られる

★★★ **めざせアイドル☆スター!! 夏色メモリーズ（麻雀編）** SS

麻雀大会で優勝しないと見ることができない女の子の水着姿のムービーが、いつでも見られるようになるウルテクを紹介しよう。
まず、タイトル画面のメニューから「美少女写真館」を選択する。そして、ムービーを見たい女の子の「水着」の項目にカーソルを合わせて、X、Y、Z、L、Rを同時に押す。すると、女の子のムービーを、いつでも自由に見ることができるのだ。別の女の子のムービーを見るときは、またこのコマンドを入力すればOK。麻雀が苦手でなかなか優勝できない人も、このコマンドを使えば水着ムービーをいつでも楽しめるぞ。
（神奈川県／須藤真一）

⇩ムービーを好きなだけ見られるうれしいウルテクだ

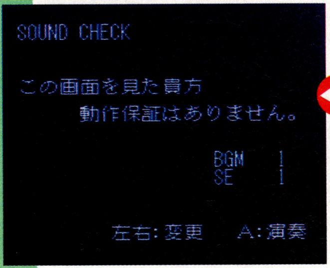
⇧麻雀大会の成績は関係なし。ここでコマンドを入力しよう

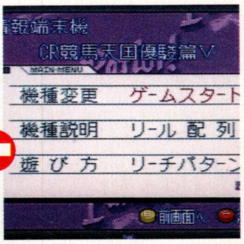
サウンドチェック

★★ **Parlor! Mini3** SFC

ゲーム中で使われている30曲以上のBGMやSEを、自由に聴くことができるぞ。まず、攻略モードの情報端末機画面か、実践モードの項目設定画面にする。そして、LとRとセレクトを押しながらXを押そう。すると、画面が切り替わってサウンドチェックモードになる。このモードでの操作方法は、十字ボタンの上下でBGM（1〜32）かSE（1〜15）を選択して、左右で番号を変更する。そのあとAを押すと演奏を開始して、Bを押すと元の画面に戻る。実機と同じ音楽なので、大当たりのBGMを聴けば大収穫気分を味わえる。
（愛知県／篠原耕平）

⇩メッセージはこのモードだけの話。本編に影響はない





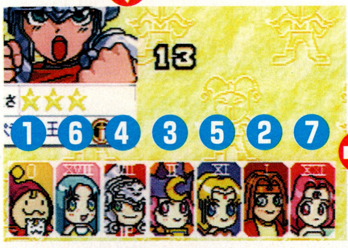
⇧攻略モードの場合は、この画面でLとRとセレクトを押しながらXを押す。

アーケードモードでキャラクタを追加

★★ **マジカルドロップ2** SS

タイトル画面でアーケードモードを選んだら、用意されている3つのモードの中からストーリーモードを選択する。そして、キャラクタ選択画面になったらカーソルを、フール、マジシャン、ハイプリエステス、チャリオット、ジャスティス、スター、ワールドの順に移動させていく。このとき、各キャラクタにカーソルを合わせたら、方向ボタンの下を押してから次のキャラクタへ移動させること。すると、通常はスペシャルモードでしか使うことのできないエンプレス、ストレングス、デビルの3キャラクタを、アーケードモードでも使用することができるようになるのだ。追加される3人のキャラクタのうち、ストレングスとエンプレスは「つよさ」がそれぞれ星5個、星6個と、ともに最強クラスの攻撃力を持っている。攻撃アイテムも充実しているので、アーケードモードでも大暴れしてくれること間違いなしだぞ。
（東京都／荒木貴之）

⇩アーケードモードの中からストーリーモードを選ぶ



⇧カーソルはこの順番で移動させていく。各キャラクタに移動させたあと、下を押すのを忘れないように

⇩キャラ選択画面に、3人が追加された。だれを使うか迷うところ

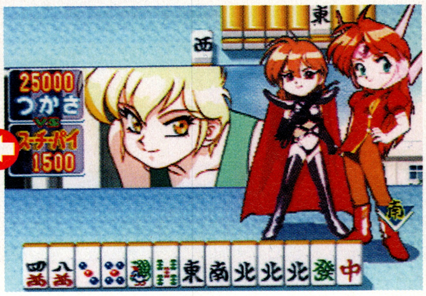
配牌からやり直せる

★★ **アイドル雀士スーチーパイII Limited** PS

ツミコミがキャラの特徴となっていることも含めて、配牌は重要な要素のひとつ。その配牌から何度でもやり直せるウルテクだ。キャラが会話やプレイヤーの行動に対してのリアクションを見せているとき以外なら、対局中いつでもいいから、ストーリーモードでプレイしているときは、L2とR2と△を同時に押す。また、フリー対戦モードでプレイしているときは、L2と△を同時に押そう。すると、配牌からやり直しになる。何度も配牌して好きな役をねらおう。ただし、流局でもないのに、このとき場に出ているリーチ棒は積み場に加えられてしまう。
（東京都／小沢泰之）

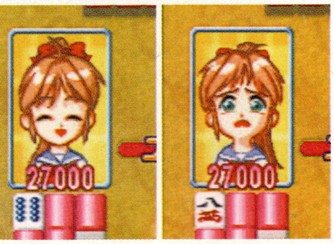
⇩ストーリーモードでは、この画面で入力

キャラが会話していないときにL2とR2と△を同時に押す



⇧こんな魅力的な配牌になることもある。まだもの足りない？

⇩フリー対戦モードでは、相手の配牌によって表情が変化する。それを見て再配牌するのもいいかな



獲得重賞の一覧が見られる

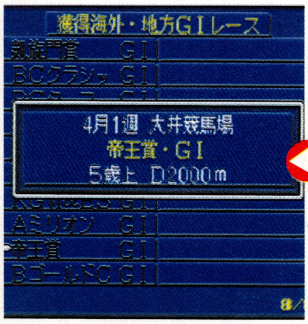
ウイニングポスト2 プログラム'96 SS SFC

まず、秘書コマンドで獲得GIの画面を出したら、ハードに応じてそれぞれ下のコマンドを入力しよう。ここで、秘書の問い合わせにYESと答えると、これまでに自分の所有馬が獲得した重賞の一覧を見ることができるのだ。（青森県／田所彰夫）

⇧これはSFC版で獲得GI画面を表示させたところ。SS版でもここまでの手順は同じだ

SSの場合

秘書コマンドで獲得GI画面を表示させたあとにスタートを押す



⇨海外や地方競馬のGIレースも表示される。積極的に遠征しよう

SFCの場合

秘書コマンドで獲得GI画面を表示させたあとにスタートとセレクトを同時に押す

⇨今までに獲得したことのある重賞は、画面では黄色で表示される

先制攻撃ができる

実況パワープロレスリング'96 SFC

試合開始のゴングが鳴るまえに先制攻撃ができるという、ちょっとお得で反則気味のウルテクだ。

まず、試合や練習でレスラーがリングに上がったら、ゴングが鳴る前にLを押そう。すると、いつもはゴングが鳴るまで動けないレスラーを、操作できるようになっているのだ。相手レスラーはゴングが鳴るまで動けないので、対角線上に走って行けば無抵抗の相手に先制攻撃をすることができるぞ。ちなみに、先制攻撃を仕掛けると、試合の実況もふだんとは違ったものになっている。まさに、リングの上は大混乱だ。（福岡県／廣田健一）

⇩ゴングまえから気合いの入る両レスラーだが…

ゴングが鳴るまえにLを押す

⇧右上の時間に注目。試合は始まらないのにスナッチャーが走り出した！

⇩決まった、ダイビングヘッド！ レフェリーも慌てているぞ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金と図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
★★★★	金壱万円也
★★★	金五千円也
★★	金三千円也
★	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

『アークザラッドII』ウルテク募集のお知らせ!!

発売当日から人気の『アークザラッドII』。そろそろクリアできた人もいるのかな？ しかし、ただクリアしただけではゲームを極めたとはいえないぞ。すみずみまで遊びつくし、ウルテクを見つけよう！ というわけで、『アークザラッドII』のウルテク特集を予定している。今回はウルテク特集第1弾として、賞金もグレードアップ。採用者には、いつもの2倍の賞金を用意しているぞ。採用は早いもの勝ちなので、見つけたらすぐに左下のあて先までにハガキかFAXで送ってね。

⇧前作では、隠しアイテムを入手できるウルテクがあった。同じようなウルテクがあるかもしれないぞ

©Shar Rock・TOYOMARU／TELENET・SEGA／DATAEAST・JALECO・KOEI・KONAMI

イラスト：飯島 弘也

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは［GO SGAMEVC］です。

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

対戦型
1人でも遊べます

Nintendo GAME BOY

改造マシンでぶっ飛ばせ！

強力なサポートツールシステムが、強力なキミの右腕となる。

ミニ4ボーイ

ゲームボーイ用ソフト

12/13 発売予定！ 予価4,980円(税別)

バランスよく
組み合わせよう！

200種類以上の豊富なパーツ データ

36,000種類以上のマシン作成が可能

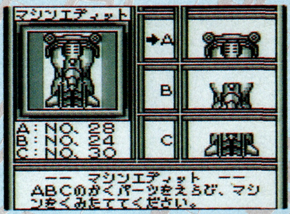
パーツを合体させ
オリジナルパーツに
改造だ！

パーツの取り合いで
勝負だ！

コースエディット
機能があるぞ！

通信バトルシステムが熱く燃える

実戦レースのシミュレートが可能



Wプレゼント キャンペーン

期間：96年12月13日～97年1月31日

【チャンス1】商品お買い上げの方の中から抽選で1,000名様に「オリジナル四駆ケース」をプレゼント！
【チャンス2】さらにチャンス1ではずれた方の中から抽選で1,000名様に「オリジナルキャップ」をプレゼント！
詳しくは、商品パッケージ内の応募ハガキをご覧ください。

▼オリジナル四駆ケース

オリジナルキャップ▲

ゲームボーイ®は任天堂の商標です。©1996 J・WING

●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。

J-WING 株式会社J・ウイング
〒115 東京都北区赤羽1-60-1 グランデール 202号

Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

ついにこのコーナーも本格始動。評価の割合も加わって充実度アップ!!

ストーリーと戦闘の演出に好評価が集中

「セミリアルタイム制」による戦闘シーンが好評。反面、テンポの悪さへの不満も

セガサターン
ラングリッサーIII

●日本コンピュータシステム（メサイヤ）
●10月18日発売
●6200円
●シミュレーション

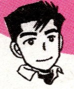
メガドライブで発売されていたシミュレーションRPGの続編。40前後のステージがある。

こんなトコが良かった

難易度もちょうど良く先に進みやすい

まずオープニングアニメが見ごたえあり。画像が気になりましたが、キャラも可愛い系なので良し。ステージは背景に美しいものがあり、BGMも前評判ほど悪くはない。難易度は高すぎることもないので割合進みやすいです。個人的にはリアル戦闘モードのまめキャラ同士の演出が気に入りました（時間がかかるけど…）。クラスについては、種類はほどほどだけど、細分化されているのでステージごとの変更などが楽しめたり、面倒だったり…（笑）。

（富山県／おセンチ姉さん／29歳）



シュミレーション初心者にもお勧め

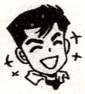
フィールド上のキャラこそ小さいものの、セリフの場面になると顔のアップが表示されるので雰囲気は満点。セリフもBボタンでどんどん送ることができるので、だれることなく物語が楽しめる。質問に答えることで属性が決まっていく「キャラメイク」もなかなか面白かったが、何といっても驚いたのが戦闘場面での演出。コマンドを選択し終えて、作戦開始を選ぶと始まる「セミリアルタイム制」による戦闘だ。じっくりとユニットの能力を考えて戦うという感じではないけれど、迫力があって単純に面白い。シミュレーション初心者にもお勧めの1本です。

（東京都／クサレポンチ／18歳）

ストーリー、演出ともに良し

メガドライブは持っていなかったのでこのシリーズをプレイするのは初めてでしたが、ストーリーも良くできているし、演出も良く、面白かったです。戦闘も指揮官にだけ指令を出せばいいので簡単で良かったです。全体的にグラフィックも奇麗ですし、良くできていると思います。

（埼玉県／タクマアキラ／12歳）



今までにない奇麗なグラフィック

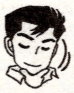
今までになく美しいグラフィックとアニメーションだった。オープニングだけでも買って良かったと思えるデキ。もっと良かったのはその後。キャラがしゃべることと、戦闘シーンで設定を終えたあと、リアルなグラフィックで自動で戦闘が行われるところ。特に戦闘の演出に関しては新鮮に感じた。

（鳥取県／森本直樹／？歳）

ストーリー設定がファンには最高

発売までずいぶん待たされましたが、待った甲斐もあるというものです。オープニングのアニメだけでも結構満足できるものがありましたしね。しかし、それよりも良かったのがストーリー。『ラングリッサー』よりも前の時代の話だったとは…。裏話的なことがいろいろあってすごく楽しいです。もう毎日寝不足ですよ（涙）。あと、Xボタンを押すことでカーソルの動きが速くなるのは助かります。

（東京都／蘇我ウマナミ／24歳）



戦闘シーンのアイディアが最高

基本的にはものすごくオーソドックスなシミュレーションRPGだと思うのだが、「セミリアルタイム制」による戦闘が、なかなか良いアイディアだと思う。小さいキャラがワラワラと動きまわって戦うさまは、見ていて実に面白い。ただ時間がかかるのが難点か…。ま、その時にはオプションで戦闘シーンをカットしてしまえばいいわけだし。

（東京都／邪・外最高／25歳）

ここがちょっと…

人形劇に時間がかかりすぎる

テンポが悪い。小さいキャラが演じる人形劇に、少々時間がかかりすぎるのではなかろうか。第一、なんでこんなにキャラが小さいのか、私には理解できません。顔のアップとともにメッセージが出てくるということでフォローされているのだろうけれどもイマイチ納得できません。メインは物語ではなく、シミュレーション部分なのではないのですか？

（神奈川県／花ちゃん／25歳）

思考時間が気にかかる

気になったのがシミュレーション部分での思考時間。すべてのユニットに指令を出して決定すると、敵味方いっせいに動き出すのだけれど、ちょっと時間がかかりすぎるのではないだろうか。それに毎回毎回傭兵を雇うのも面倒くさい。これだけドラマティックにしているのだから、固定の部隊にするなりして、感情移入度を高めて欲しかった。

（東京都／山田はドコへ／17歳）

ストーリーの演出方法に食傷気味

戦闘中の演出は確かに面白いのだけど、できればほかのゲームのように落ち着いて戦闘を見守りたかったですね。初めのうちはコツもつかめず、適当に配置して戦闘開始を選択していたのですが…。キャラがこちらの予想もしていなかった行動に出てしまって、見た目の派手さに喜ぶ反面、なかなかゲームに慣れることができませんでした。でも、それよりも不満なのがストーリー部分の演出。少しくどいような気がします。もっとサクサクとゲーム自体が進むようにしてもらいたかった。最近は声優やアニメに頼るゲームが多いので、少々食傷気味です。メーカーの方にはご一考をお願いします。

（神奈川県／与太郎／29歳）

「古代マヤ文明」という題材がユーザーには魅力的！

神秘的な題材は良好。ネックはキャラクタのしゃべりやアニメーション表示がほとんどない点

プレイステーション
ストーンウォーカーズ

- サン電子（サンソフト）
- 10月18日発売
- 5800円
- アドベンチャー

好評 40%　不評 60%

マルチシナリオやマルチエンディングなど、長く遊べて飽きのこない工夫が盛り込まれている。

こんなトコが良かった

かわいい女の子もいて全体的にも○

キャラクタのデザインは全般的に気に入った。特にかわいい女の子が出てくるところが良かった。ただ贅沢を言わせてもらえれば、もう少し露出度が高いほうが良かったと思う。ほかには音楽もストーリーに合っていると思った。

ゲームそのものも楽しむことができたので、総合的に見て良い作品だ。

（大分県／秋月芳人／16歳）

久々の正統派アドベンチャーだ

行動を選択するごとに時間がカウントされるので、コマンド総あたりができないのはグッドアイデア！　この目新しい要素が、緊迫感やスピード感を出している。

1人1人個性づけられた人物たちが登場することや、マヤ文明を題材とすることで独自の世界観を打ち立てているのが良い。

要所要所に入るアニメーションやグラフィックもかなり良く、久々に登場した正統派アドベンチャーゲームと言えるだろう。

（愛知県／お父さんは女です／17歳）

豊富に用意されたエンディング

たまにこの手のアドベンチャーゲームを買うと「コマンド総当たり」をしなければいけないことが多いが、この「ストーンウォーカーズ」は全く大丈夫だった。

本当に自分がやりたいことを選択すれば、ストーリーが進行していくのでとても快適さを感じた。

それに選んだコマンドによってさまざまなエンディングを見ることができる点が良い。従来のアドベンチャーは普通1個しかエンディングがないので、それと比べると何倍も楽しみがあると思う。やはり、マルチエンディングの採用は大きかった。

（茨城県／カーロケーター／24歳）

いろいろな話を楽しみたい

古代に栄えたマヤ文明を調査（盗掘かな？）しに行くっていうのがカッコイイですよね。ありふれた題材でなくて新鮮でした。

それに主人公のランディもワイルドな感じでとってもグッドでした。コマンドもいちいち全部試さなくて済んだので、飽きもきませんでした。まだエンディングは2種類しか見ていませんけど、時間をかけてゆっくりといろいろなストーリーをプレイしていこうと思っています。

（神奈川県／高田ゆめ／18歳）

コマンド総当たりをする手間もない

タイムカウントやアイコンカウントによって、コマンド総当たりの面倒がなくなりテンポ良く楽しめる。さらに美しいグラフィックやアニメーションがストーリーを盛り上げていて良かったです。

（兵庫県／大塚信一／29歳）

ここがちょっと…

キャラクタたちにしゃべって欲しい

創刊号のフェアジャッジメントのコーナーにユーザーの意見が載っていましたが、結構当たっていると思います。

まずロード時間が長いという点ですが、確かに所々で読み込むときがあり、ややわずらわしく感じました。これだとストーリーを途中で切られるような感じで、ちょっともったいないと思いました。

しゃべらないという点も不満でした。せっかく魅力的なキャラクタたちがたくさん登場するのだから、音楽だけでは不十分です。絶対しゃべらせた方が良かったです。

（兵庫県／のんちゃん／16歳）

アニメーションが見てみたい

そりゃあ、グラフィックはいいんですけどね。まあまあきれいだと思いますよ。でもなんで動かないんですか？　アニメーションはないんですか？　ちょっと味気ないとは思いませんか？

やっぱりイベントが発生するようなところだけでも、アニメーションを流すとかして欲しかったです。特に仮面を取った後に遺体が起き上がるところなんか、絶対アニメーションでなければ表現しきれないと思いました。ストーリーはおもしろいのに、迫力を感じなかったり今ひとつ熱中できなかったりするのはすべてアニメーションがないからだと思います。次回作ではちゃんとアニメしましょう。お願いします。

（東京都／スプリグァン／25歳）

俺はこんなゲーム嫌いだぁぁ

おもしろくない！　声も出ないし、アニメもない！　このゲーム買ったはいいがもうやらないって感じ。

マルチエンディングだか何だか知らないけど、ゲームを始めてから30分ぐらいで終ってしまった。いくらたくさんエンディングがあるといっても終るのが早すぎる！　しかもあまりにもあっさり終ったから、しばらく放心状態になってしまった。

とにかく俺にはこのゲームは合わないとわかった。

（千葉県／成田のゴキブリ／13歳）

サウンドにもうちょっと凝って

期待していたんですけど、それほどおもしろくはなかったです。

「マヤ文明」とか言われても最後までピンと来なかった…。

グラフィックも意外と良くなかったし、サウンドの効果も盛り上がりに欠けていると思います。アニメーションがない分、サウンドの演出を凝らないと駄目でしょう。

（岡山県／上野の「う」／22歳）

なんかよくある話のような…

このゲームの優れた点は「コマンドの総当たり」をしなくて済むという一点に絞られるだろう。

はっきり言ってほかにはないように思われる。各ゲーム雑誌でも斬新なストーリーなどと言われていたけど、別に「マヤ文明」以外の「黄河文明」でも「インダス文明」でも成立しそうに思う。

話自体も映画とかマンガによく似たものがあったような…。

それと僕の印象ではキャラクタが縦方向に長いような気がする。家のテレビモニターのせいかもしれないけど何か格好悪い。ほかの皆がそう感じなかったら、たぶんモニターのせいなんでしょう。スイマセン。

あとメッセージが流れていくだけというのも何か寂しかった。

（神奈川県／白拳有里猫／20歳）

マルチエンディングは好きじゃない

終わりは突然やってきた。男に殴られて、気が付いたら病院のベッドの上にいた。そうしたらゲームはそこで終わってしまった。ゲームを始めてからそんなに経っていなかったから、セーブもしていなかった。また最初から始めなければいけないかと思うと気が重い。

確かにセーブをしておけば良かったのだが、まさかあんな急に終わってしまうとは思ってもみなかった。これがマルチエンディングとやらの威力なのか？　はっきり言って嫌いだ。しばらくやる気が起きない。

（神奈川県／滑川雅臣／21歳）

予想外？パチンコ店経営が大人気

プレイステーション キング オブ パーラー

●ティー・イー・エヌ・研究所
●10月18日発売
●6800円
●シミュレーション

好評 85%　不評 15%

パチンコ店の経営シミュレーション。自分の店舗でライバル店に勝ちナンバーワンを目指す。

こんなトコが良かった

細かい設定に結構ハマッた

僕はパチンコは好きですが、よくあるパチンコのできるゲームは買いません。実際のものと比べるとどうしてもリアルでなくて、物足りないからです。そんなときに興味をひかれて買ったのがこのゲームでした。最初は軽い気持ちで買ったんですが、これが結構ハマリました。

まず思った以上に、細かいところまで自分の好みを活かせるのが良い点です。

例えばタバコやドリンクの自動販売機、観葉植物、防犯カメラ、椅子などの店舗の内装から、レディースやモーニングなどのサービスの設定まで豊富にあって最高に楽しいです。もちろん店舗名も自分で決めることができるので、愛着も湧いて頑張らなくてはと思います。

それに実写のかわいい女性従業員もいるしねフフフフ…。

（神奈川県／八百虎／？歳）

苦労の連続が良いんだなあ

自分の店をナンバー1にするために頑張ってはみたものの、毎日経営は赤字スレスレの火の車状態。来る客も「全然出ないからよその店に行く」とか、「何か食べたい」とか文句ばっかり。それならばと考えられる限りのサービスをつけたが、結果は経営を圧迫しただけだった。でもそういう苦労するところが最高におもしろいんだな。

パチンコを知らない人にはちょっとわかりづらい点があるかもしれないけど、それでも絶対楽しめますよ。

（東京都／銀玉の鉄／26歳）

本当のオーナーになった気分です

テレビドラマでもパチンコ店の経営を扱ったものがあったけど、それを体験できるゲームということで期待していました。それがなんと期待以上のできだった！

まず店の立地条件から選べるところが親切だと思った。駅前や郊外店や繁華街店などいろいろあって、ライバル店の特徴もそれぞれ違うところが良い。フロアーをせわしなく動き回る従業員や客なども細かく描き込まれているので、行動を1人ずつ目で追っていると見ていておもしろかった。最初は店の経営も軌道に乗らず苦労しましたが、少しずつ客が来るようになって収入も増えると、何か本当にパチンコ店のオーナーになったような気分になりました。店の名前も自分でつけられるのでおもしろかった。ちなみに僕の店の名前は「パチンコ銀ちゃん」です。

（石川県／九反義久／21歳）

ここがちょっと…

ちょっと変わったところが良いね

ちょっと変わったシミュレーションだと思って買ったのですが、やっぱり変わっていました。

パチンコ店の経営というテーマを斬新な視点で捉えた秀作だと思います。細部にわたる設定、なかなか奇麗なグラフィック、ただサウンドはちょっともの足りないかな？　でも充分楽しむことができます。

（静岡県／興津／28歳）

グラフィックとサウンドが駄目

今までの経営シミュレーションにはなかった「パチンコ」という題材を、どこまで表現できているのかと思って購入したけど、ガッカリ…。買う前から予想できていたことなのですが、やっぱり飽きるのが早い。もちろん人によって差はあるけど、店が軌道に乗るとすぐにつまらなくなってしまう。グラフィックも同じようなものばかりで駄目。小さい人間がちょこまかと忙しそうに動いているのだがよくわからない。

サウンドに至っては全然駄目。音を消してプレイしてもいいぐらいだ。もっとイベントが起こったときなどに、盛り上げるようなサウンドでないとおもしろくない。

あと時間の流れを変えられる設定がないので、フロアーをじっくり見たいと思ってもできないのが残念。ゲームの元になる「パチンコ店経営」というのは良いアイデアなのでもう少し頑張って欲しかった。

（福岡県／殺し屋鉄心／24歳）

スーパーファミコン サラブレッドブリーダーⅢ

●ヘクト
●10月18日発売
●8200円
●シミュレーション

好評 30%　不評 70%

シリーズも3作目を迎え、レースの数が増え海外にも進出していくことができるようになった。

こんなトコが良かった

海外のレースの馬券購入がグー

自分が実際の競馬をするのが好きなので、競馬のゲームが出るとつい買ってしまいます。この『サラブレⅢ』は海外のレースの馬券も自由に購入できるところが良いと思います。ただ詳しくない人には海外のレースなんて興味がないと思うけど。

（福岡県／頑張れ看護婦／？歳）

前作よりもずっとおもしろくなった

やっぱりパドックで、自分の馬の勇姿を見るのはいいもんです。あまり勝てないけど。

それに前作よりレースの数が増えたので、その点でも楽しめました。海外の馬は強いのでなかなか苦労します。あと牧場で自分の子馬たちを見るのも好きです。この子馬たちが将来、大活躍してくれればと思います。でも記録を出すことなく、活躍できないで引退していく馬が乗馬になってしまうのはとてもツライです。育てた馬で友達と対戦するのもとても興奮します。

（東京都／長崎哲夫／13歳）

ここがちょっと…

淡々と走る馬たちに冷めた

スーパーファミコンの限界を感じてしまった。

いきなりグラフィックがダメ！　ゲーム雑誌とかで見るとそれほどでもなかったのに、実際にプレイしてみるとレースをしているという感じがしない。普通は緊張感があったり白熱したりするのに、このゲームにはそれがなかった。淡々と走っていく馬を見ていたら逆に冷めてしまった。だからもっとリアルに馬を描かないとダメだと思う。

本来レースを盛り上げるための音楽などもダメだった。それに実況もないので非常に物足りない。

（青森県／ヨースケ／？歳）

レースに勝っても感動できない

スーパーファミコンのゲームはスゴい久しぶりに買ったのにとてもつまらなかった。

ロードするのを待っていたらイライラしてきたし、レースで勝っても全然感動しなかった。

（神奈川県／喜代松／29歳）

所々に入るロードが長すぎる

このゲームで問題だと思うのは月や日の時間を進めたときのロード時間の長さ。

ロムカセットなのだからロードなどに時間はかからないと思っていたが、意外にもこれがちょっとかかりすぎるのだ。これでは途中でダレてしまってあまりやる気が起きない。大体日数なんてよく進めるものだから、頻繁に使うコマンドがこれでは駄目だと思う。

（神奈川県／青木啓介／29歳）

操作性に難ありだがグラフィックは高評価

プレイステーション
THE DEEP －失われた深海－

●ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント
●10月18日発売
●5800円
●アドベンチャー

好評 30%　不評 70%

潜水艇を操縦して深海を探索する。仲間と協力して海底開発にまつわる陰謀を暴くのが目的だ。

こんなトコが良かった

深海のグラフィックがいい味出してる

とにかく背景のグラフィックがいい味出してる。海底は岩ばっかりだったり、泳いでいる魚が少なかったりするけれども、そこが逆に海中の雰囲気をよく出していると思う。それに、深く潜って行くうちにあたりがどんどん暗くなってきて、深海魚やマリンスノーがでてくるみたいに、潜る深さによってあたりの雰囲気ががらりと変わるところまで再現されていて、目的を忘れて潜っているだけでも結構楽しめました。

潜水艇をコックピット視点で操縦して海中を探索するところは、『アクアノートの休日』に良く似ているけど、まったく別のゲームという印象を受けたのは、ストーリーや目的があるせいだけではなく、ゲームの舞台である「深海」のイメージがうまい具合に表現されているせいなのかもしれない。

（静岡県／仁科茂之／14歳）

映画を見ているように楽しめる

最初は、「前にプレイした、『アクアノートの休日』の舞台が深海になったようなものなのかな」と思いながらプレイしていたのですが、途中で魚の大群にあったり、なにか目標を見つけるたびに映画のようなデモシーンが入るので、あれとはかなり違う雰囲気があります。普通にプレイするところはこちらの視点で進行して、行動の結果がCGのデモになる、みたいな感じ。魅せるところをカッコよく見せて、動かすところをこちらの自由にやらせてくれるので、まるで自分が映画の主人公になったようにとってもよかったです。ただし、潜水艇の操作に慣れるのが前提ですが…。

（神奈川県／津村直子／17歳）

ここがちょっと…

全体的な操作がツライ

とにかく潜水艇の操作がしんどい。コントローラのボタンを全部使って、これを自由自在に動かせる人はかなり限られてくるのではないだろうか？　どうせなら、地図で目標を指定したら、あとはオートパイロットでそこまで進めるような機能があったらもっと便利だったのに。それに、自分の視界の外にある障害物に引っかかることが多いのもかなりツライ。高い水圧に耐えられる特殊な船だから、視界が限られるのは仕方のないことかもしれないけど、だったらせめて、船体のどこが障害物に引っかかっているのか分かるようにして欲しかった。このゲームは、狭いところで迅速な行動を要求されるところもけっこうあるし、なによりゲームをプレイするほとんどの時間をあの潜水艇の中で過ごすことになるのだから、操作に一番気を使ってもらいたかった。

（福岡県／デーニッツ／21歳）

時間制限が多くてイジワル

別に、1、2ヶ所とかならいいのだけれど、目的をクリアするまでにやたらと時間制限を設けているような気がする。もしかしたら、重要な場所はひと通り時間制限がかけられているんじゃないだろうか？　さらに問題なのが、これらの場所は、たいてい時間内にクリアできないとゲームオーバーになるところ。たしかに基本的にどの場所でもメモリーカードにセーブできるのだけど、どうせならその場でコンティニューできるようにするべきだったと思う。

（山口県／海底2万哩／15歳）

不条理な行動を要求されることも

全部がそうだというわけじゃないけど、なんのヒントも無しに、突拍子もない行動を求められるのには困った。たとえば、海底で墜落機を見つけた時に、「前部をどかさないと…」とでるけど、そこからどこへ行ってなにをすればいいのか誰も教えてくれない。それに途中で他の潜水艇に魚雷攻撃を受けるけど、あんなの絶対に避けられない。せっかくオペレータや基地の人と連絡がとれるのだから、その都度通信して何かヒントを得られるようにすれば、問題なかったのに…。

（埼玉県／鬼俵権ノ兵衛／21歳）

セガサターン
Jewels of the Oracle オラクルの宝石

●サン電子（サンソフト）
●10月18日発売
●5980円
●パズル

好評 38%　不評 62%

遺跡に仕掛けられた謎を解き、伝説の都市への道を目指す。全部で24種のパズルがプレイできる。

こんなトコが良かった

全体に流れる神秘的な雰囲気が○

アドベンチャー要素の強いパズルゲームと聞いていたので、どんなゲームなのか興味があってこのソフトを買いました。感覚的には、前に遊んだ『MYST』に近いのかも。システムも『MYST』に似ていて、自由に動くカーソルで3Dダンジョンを歩いて、ついでに謎解きもしましょう、という内容なので、どんな人でも違和感なく遊ぶことができるハズ。それにこのゲーム、バックにある世界観が神秘的でかなりカッコイイです。伝説の都市サイアスを封じ込めた遺跡に挑む主人公。なんと言うか、自分が遺跡を発掘している考古学者のようでかなり燃えました。ゲーム中にウインドウや選択肢が現れることがほとんどないので、世界にどっぷりつかったまま遊べるし、主人公に語りかけるオラクルのセリフがいかにも「主人公を導いている」という感じがして、説明的なセリフで世界観をぶち壊さないところにも好感が持てます（ちょっと説明不足な感じは否めないけど…）。

（福島県／吉村紅茶／23歳）

アドベンチャー風のシステムがいい感じ

このソフトを「パズル」と分類するのは間違いだと僕は思います。たしかに謎を解く手段がパズルゲームのようになっているけれども、僕らはまず謎かけじみたセリフから、パズルの仕組みを考えるところからゲームを始めなければならないし、パズル自体もゲームの背景に組み込まれていて全然パズルっぽい感じがしない。ようするに「遺跡に組み込まれた仕掛けを解き明かすゲーム」なのだから、パズルというよりもアドベンチャーのほうが分類分けとしてしっくりくると思う。

（栃木県／ジャンル分け反対／16歳）

ここがちょっと…

パズルのルールがわかりにくい

このゲームをパズルゲームと思って買うと、はっきり言ってかなり期待外れの印象を受けます。なぜなら、このゲームは純粋なパズルゲームではないからです。といっても、アドベンチャーゲームのように、部屋を移動するところに問題があるわけではありません。どのパズルもルールをはっきり教えてくれないところが不満なのです。

たとえば、いろいろな道具が置かれた部屋に来たとします。ここで、「この隠された絆の館において、6組の対を証明せよ」とか言われてなんのことか分かりますか？　僕には結局何をどうしたらいいのか分かりませんでした。パズルゲームはパズルを解くことにやりがいがあると僕は思いますが、パズルのシステムを思い巡らすことから始めるのでは、パズルゲームとしてはつらいものがあると感じました。

（新潟県／アウターリミッツ／15歳）

バラエティ豊かな内容に好評集まる

セガサターン
マイティ　ヒット ～Mighty Hits～

●アルトロン
●10月18日発売
●5800円
●シューティング

好評 76%　不評 24%

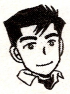
ガンを使ったゲーム集。クリアするにはガンの巧さはもちろん、パズル的なカンも要求される。

難度が適当でバランスが良い

ゲームセンターによくあるガンシューティングゲームは、どれも難易度が高くて最後まで進むためには、コインを大量につぎ込んだり、敵の出る位置を覚えたりする必要があったりして、あまり普通の人が気楽にできるという印象が無かった。

でも、このゲームは難易度を初級にすれば、どんなにヘボい腕前でも最後までクリアできてしまうと思えるような易しさ。かといって全体的にゲームが甘いのではなくて、上級ではそこそこガンシューティングに自信のある僕の友達でもクリアできない難易度になっている。キャラクタもかわいいのでガンを持っている人なら迷わず「買い」でしょう。

（滋賀県／STG2／14歳）



人や場所を選ばないゲーム

このゲームのいいところは、プレイするのに人や場所を選ばないというところだ。ガンシューティングというと、高い難度や破壊的な内容（例外はもちろんあるけど）から、女子供には敬遠されがちのジャンルなんだけど、このゲームは物を撃って破壊するのが目的ではないし、難易度のほうも、初級を選択すればコントローラを握っていられる限りクリアできてしまうだろうと思えるほどの易しさになっている。まさに「これならママもオッケーね」と言う感じだ。それに、2人同時プレイはもちろん、最大8人まで参加できるモードまである。友達が集まってのパーティにも使えるソフトだ。

（長崎県／アルマダ／22歳）

こんなトコが良かった

グラフィックの色使いがキレイ

STGを買うのは初めてでしたが、初心者モードなら何とかクリアできるところが嬉しかったです。コントローラとバーチャガンの両方に対応していますが、バーチャガンのほうがずっと楽にクリアできます。でも、上級のモードは少し難しすぎるのでは？

とくに目を引いたのが、キャラクタや背景などのカラフルな色使い。BGMやターゲットにはほのぼのとした雰囲気があるのに、実際のゲーム内容は一種のIQテストのようなハイソなイメージがあって、なんか変な感じでとってもいいです。

ただし、ゲームをプレイするのに集中力が結構いるので、1時間もプレイすると体中がぐったりと疲れてしまいます。

悪いところもあまりなくて、楽しくプレイできました。

（富山県／おセンチ姉さん／29歳）

ここがちょっと…

銃を撃つという手応えに乏しい

『バーチャコップ』以来、久しぶりに遊べるガンものだと思うのだけど、プレイしていてどうも「物足りないなー」という感じを受けた。はっきり言うと、ゲームの内容があまりにソフトすぎて、コントローラにガンを使っているという感覚があまりに薄いような気がするのだ。ガンは、引き金を引くことによって何かを撃ち出すものなのだから、なにかに命中したのならそれなりの反応があるべきだと私は思う。ガンを撃ったときの反応、というか手応えがあまりに弱すぎるこのゲームは、ガンシューティングとしてはいい出来だが、刺激が少し足りなくて欲求不満になってしまう。

（東京都／銃弾バカ一代／18歳）

パズル的なゲームが多すぎるような気も

なかなか遊べるゲームだとは思うんだけど、なんだか頭を使ってプレイするゲームが多すぎるように思われる。

「いらない部品を撃って正しい形にしよう」とか、「銃でねらいをつけて、動くカゴに玉を入れよう」みたいにプレイヤーの注意力や判断力を試すのもいいけれど、それだけだと銃じゃなくて頭をメインに使っているような気がしてどうもスカっとしない。1つか2つぐらいは何も考えずに、ただ銃を撃ちまくるだけのゲームがあってもよかったのではないだろうか。

（徳島県／クーゲルブリッツ／15歳）

セガサターン
ぎゅわんぶらあ自己中心派 トーキョーマージャンランド

●ゲームアーツ
●10月18日発売
●6800円
●テーブル

好評 48%　不評 52%

過去にメガCDで発売されたソフトのリメイク。片山まさゆき漫画のキャラが登場。

こんなトコが良かった

デート麻雀モードに超燃え燃え！

とにかく「デート麻雀アニバーサリー」が超熱いッス！　これはゲームの舞台となる遊園地で、お好みのキャラクタでカップルを作ってデートしてしまおうというものだけど、これがなかなかイケル。

面白い理由の1つめは、まず「組めるカップルの幅が広い」こと。キャラクタの種類の多さもさることながら、年齢の幅がすごい。豊臣秀幸&早見明菜の正統派カップルから、謎のじいさん&パワフルばーさんで老いらくの恋を楽しむのもオッケーだ。選んだ人によって、相性や好みの場所が存在するところも恋愛SLGのようでいい味出している。

面白い理由2つめは、「常に彼女のことを考えながら麻雀を打たなければならない」ところ。必要以上に彼女から当たってはだめだし、たまには自分が勝って彼女にいいところを見せる必要があるなど、デートと麻雀がうまい具合に組み合わさっていて、普通のゲーム以上に悩みながらプレイできるのだ。

（長野県／大場引男／15歳）

ここがちょっと…

牌が見づらくプレイしていて疲れる

初めて『ぎゃん自己』のシリーズをプレイしたのはメガドライブのカートリッジ版だったけど、あのころからあまり内容が変わっていないように思う。

とくに気になったのは麻雀を打つメインの画面。一応区別はつくけれどもなんだか牌が見づらくて、半荘で2回ほどやると目が痛くなってしまう。この画面配置はシリーズ伝統のシステムで確かに他のキャラクタの捨て牌も見やすいのだけれども、やっぱりサターンになったことだし、10年以上もこのままというのは少しつらい気もする。今度はサターンオリジナルで牌の見やすい完全な新作を作って欲しい。

（石川県／中沢祐／28歳）

メガCD版とあまり変わりがないのでは

僕はメガCD版が結構好きだったんだけど、本体を押し入れにしまっちゃったし、サターン版は新キャラやイベントが追加されているというので買ってみた。

プレイした感じでは、結局のところメガCD版とあんまり変わりが無いのではないだろうか。麻雀を打つ画面は10年前から変わらないみたいだし。逆にサターン版は麻雀を打つ前に「ちょっとまってね」という画面が出るので、かえって「前のやつよりも読み込みの時間が長いのでは？」とか思ってしまった。

ただし、もとから早かった処理速度はサターンでもそのままだし、オリジナルの面白さは折り紙付き。メガCD版を知らない人は即買いの内容だと私は思います。

（岩手県／ストームタイガー／16歳）

強力な攻撃と連続ヒットが快感

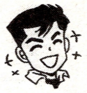
プレイステーション
首領蜂（ドンパチ）

●エス・ピー・エス
●10月18日発売
●5800円
●シューティング

好評 70%　不評 30%

業務用からの移植作。強力な火器の自機は3種類から選択でき、連続で敵を倒すと高得点が入る。

こんなトコが良かった



魂を熱くするシューティング

一流のシューターが認める縦シューティングの条件は、自機が生き延びることで猛烈に強くなるパワーアップシステム、危機のとき、一瞬のうちに命を救ってくれる強力なボム。特攻に近い攻撃を仕掛けてくるザコの軍団と、圧倒的な火力と弾幕で機体を狙ってくるボス。そして、自らの機体と精神を一体化してドット単位で避ける快感。この『首領蜂』には、これらの要素がすべて詰められているといっても過言ではない。

なんといってもシューター魂を熱くさせてくれるのが、敵を連続して破壊することにより得点がアップするシステムだ。しかも、連続ヒット数が画面上に表示されるので、ぎりぎりまで敵をひきつけてからの勝負を仕掛けたくなる。それは危険と引き換えになるのだが、この緊張感がたまらなく良い。わずかなタイミングの差によって、連続ヒットがつながらないと次のプレイで1つでもヒット数を上げるための努力をしたくなる。こんなに熱くさせてくれるゲームはめったにお目にかかれない。続編をぜひとも出してくれ！

（東京都／エリア81／18歳）

連続ヒットが面白いぞ！

画面には、多くの敵がこれでもか、これでもか、とあらわれてくる。ひとつひとつの敵は、1発しか攻撃しないものが多いけれど、それが5機、10機となると、これが結構こたえます。でも、まとめて倒すと格闘ゲームみたいにヒット数がでるのが面白かった。自分の戦闘機も強くてカッコイイのがよかった。でも、もっと敵を弱くして欲しかった。

（秋田県／斎藤大介／14歳）

正統派の丁寧な作り

まさしく正統派のシューティングゲームですね。丁寧で、ち密な構成によって出現してくる敵機たち。1面は、ゲームシステムの基本的な紹介にとどまっているので、そんなに苦労することもなくクリアできます。通常はノーマルのワイド系のショットを使い、ボス戦になったらボタン押しっぱなしのレーザーで、まわりの砲台を壊してバラマキ弾をかわしながら対決、このパターンがポイントですね。また、レーザーにするとスローがかかるので少しだけ、よけやすくなるのもグッド。そして、だんだんと敵が強くなっていく展開が好き。とくに3面あたりからはパターンをつくらないとクリアは不可能。うまく攻撃パターンを組み合わせてレッツ、ゲットポイント！　今のところの最高ヒットは56。もっと上を目指したいな。

（兵庫県／佐々木まろん／19歳）

レーザーが最高に使える！

自機の派手な攻撃がウリのゲームは、たいてい敵の弾が隠れてしまって見えなくなり、自滅するのがオチだが、このゲームは違う。それはレーザーのおかげだ。弾が見えずピンチになったら、即レーザー。左右の視界が開けるうえに、攻撃力もアップ。ボムも強力になるし、ホント、レーザー最高最強だね。

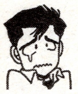
（鳥取県／木田聡史／22歳）

ここがちょっと…

激ムズ難度に怒り爆発

頼むからどこかに「素人さんお断り」と書いて欲しかった。めちゃくちゃ難しいではないか！　こっちが攻撃しても、有り余るほどの弾をプレゼントしてくれる。しかもほとんどの場面でこっちの機体が避けられない。だからあっという間にボンバーがなくなって、一矢報いることもできずに機体は消滅。私のヘタさが最大の敗因なのかもしれないが、ここまでしなくてもいいでしょう！

（鹿児島県／岩井健二／20歳）



弾よけのテクが必要

問題は高度な弾よけの技術が必要ということ。運にまかせた攻撃をすると、完膚なきまでに叩かれます。ベテランならあたり前のことでも、僕にはちょっと納得が…。

（愛知県／臼井優介／16歳）

プレイステーション
ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●10月18日発売
●4800円
●シューティング

好評 50%　不評 50%

海外からの移植作。宇宙を舞台にレーザーとミサイルを搭載した3D視点の機体で敵部隊と戦闘。

こんなトコが良かった

嬉しい続編 変わらぬ操作

夏に1作目が発売されたばかりなのに、もう続編が出てしまうとは…ファンの僕にはたまらなく嬉しかった。今回も前回同様、いや、それ以上の映画を思わせるムービー場面のグラフィックが、ゲームの世界に引き込み、気分を高揚させてくれた。操作が変わらず、照準を合わせてミサイルかレーザーで攻撃するシンプルさは今回も活かされているし、慣れている僕にとっては、ちょっと物足りないかな？　でも、このくらいが本当はいいのだろう。

（茨城県／仁藤慎也／18歳）

宇宙での戦闘をリアルに再現

このゲームをプレイすると本当に宇宙（そら）はSFにマッチしているな、と思う。深く、暗い宇宙に光を放つレーザーと、一本のミサイル。そして、敵の爆発による赤い閃光。これらの光景を見事に表現している。敵は四方から現れてくるので、来た敵から破壊していけばミッションクリアへテンポよく近づくし、チェックポイントも、指示さえ聞き逃さなければいいのだから、そんなに悩む必要もない。唯一注意しなければいけないのは、敵を破壊するのに夢中になってコースアウトしないようにするだけだ。SFファンは、絶対に手に入れるべきだ。

（大阪府／暁の彗星／22歳）

やっぱりキレイなムービーシーン

これって、やっぱりゲームというよりも映画ですよね。戦闘画面もリアルだと感じるけれど、ムービーシーンが素敵なんですよ。画質も高いし、役者の方々の演技もさすがプロと思わせます。日本の作品でもここまで凝ったのが見てみたい。

（山形県／高橋ちづる／19歳）

ここがちょっと…

前作よりもつらい強さ

2作目になって、明らかに難易度があがったのは残念だ。前作よりも敵の攻撃が激しく、耐久度も上昇したために、自機の攻撃の爽快感がそがれている。また、基本システムに変更点がなく、レーザーとミサイルだけというのもさみしい。せっかくの新作なのだから、スペシャルウェポンなどの追加があれば、ゲームの幅がより広がっただろうに。

（静岡県／藤井宏／22歳）

大味なシステムを改良してくれ

機体のスピードが遅く、リアリティがない。旋回性能も大味なので、さっと避けて攻撃する、といった戦法が使えない。計器類もわかりづらく、背後や横からの敵の攻撃が判断できずにやられてしまう。ソフトとして改良すべき点は多い。

（千葉県／ディフェンダー／15歳）

洗練されたデザインとダッシュ移動

プレイステーション
MEGATUDO2096

●バンプレスト
●10月18日発売
●5800円
●格闘アクション

好評 60%　不評 40%

ロボットの格闘大会を舞台にした3D格闘アクション。銃と剣を切り替えながら勝ち抜いていく。

こんなトコが良かった

リアルな動きのロボットたち

やっぱりメカもので重要なのは機体デザインのセンスでしょう。『MEGATUDO』はどの機体も「いかにも」っていう感じがします。デザインをした人は、メカマニアのツボがきっとわかっている、と断言してしまう。機体の動きも流れるような「リニア移動」によって、ホバークラフトのようなスピーディな操作が楽しめる。武器もガンとソードの2種類を効果的に使い、リアルな戦闘を再現。ゲーム全体は、基本的には満足がいく仕上がりだ。ぜひとも宇宙空間を舞台に3次元バトルができることを次回作では希望。

（山口県／戸田敦志／17歳）

ヒット&アウェイのプロの戦闘

幾多の教訓から得た、戦法の必須条件として、①序盤戦では遠距離から様子をうかがいつつ、牽制しながらの攻撃、②相手の動きを読んだところで中距離から弾幕の嵐による攻撃、③至近距離からの1発で仕留める。これが戦闘の醍醐味で、このゲームではこれが見事にマッチしてる。特に、遠距離でライフルを連射しながら横へダッシュする動きが泣けてくるほどカッコイイ。ダメージを与えたら離れる、という戦闘中の間合いがキーポイントとなる。とどめは2つの機体が重なり合うほどの位置で発砲。敵の機体が崩れていくところなどで、ああ、自分が主人公なんだなぁ、と感動できる。

（福井県／亡命貴族／21歳）

カッコイイ戦闘シーン

ロボットがとにかくかっこいい。動きはすばやく、武器も攻撃も派手で楽しかった。ちょっとかくかくした感じとか、とにかくボタンを押せば攻撃できる簡単なところとかも、よかったと思います。

（秋田県／鈴木淳／14歳）

熱くなれる2P対戦

格闘ゲームの成否を握るのは、2P対戦でしょう。ワイワイと大勢でプレイして楽しめることが大事だと思いますが、これはイケました。メカの性能差もバランスが取れているし、とにかく大胆な戦闘ができるのが面白かった。銃撃戦がメインになってしまうので、パーソナルルールを決めて銃なしバトルとかで変化をつけてプレイしたら、剣術ゲームになってしまった。けれど、これはこれで面白かった。もちろん、普通にプレイした方がより面白いのですが。

（東京都／楽園の花嫁／22歳）

ここがちょっと…

わずらわしい操作系

ロボットの操作としては、難しい部類に入るだろう。注目点のリニアダッシュによる移動は、わりと単調な動きに感じてしまう。ボタンと方向キーの入力による攻撃の変化もあまり感じられないので、面倒な操作系という印象が強かった。必殺技のコマンドも入力しづらいから、ここぞというときの役目を、なしていない。剣と銃をボタンによって持ち替えるのは、人間だったらリアルかもしれないが、ロボットということを考えると、かえって興ざめしてしまう。もっと単純な操作に徹するべきだっただろう。

（和歌山県／大谷誠一／16歳）

格闘ではなくシューティング

ジャンル分けでは格闘アクションとなっているが、このゲームはどう見ても3Dロボットのドッグファイトシューティングですよ。高速移動と銃による攻撃だけで先に進めるので、接近戦で効果を発揮するといわれる剣には必要性がない。格闘ゲームなら肉弾戦（接近戦）にもっと力を入れて欲しかった。

（長崎県／天使の牙／18歳）

ロボット同士の鬼ごっこ?

対戦すると高速移動のR1、R2に頼りがちになるために、旋回しながらの戦闘しかできないのは残念。これではまるで鬼ごっこみたい。

（沖縄県／匿名希望／17歳）

プレイステーション
ブレインデッド13

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●10月18日発売
●6800円
●アクション

好評 35%　不評 65%

アメリカのアニメを彷彿とさせるアクション。ゲームではボタンを押すタイミングが重要。

こんなトコが良かった

アメコミワールド爆発の傑作!

腹を抱えて大爆笑！　かなり濃い味付けが全体を占めるアメコミワールドの中でも、このゲームは濃度が高いし、充実度も高い。主人公ランス君はとにかくよく死ぬ。選択のタイミングが遅かったり、間違えたりすると、あらゆるパターンで死んでしまう。でも、すぐに棺桶や煙の中から明るいサウンドをBGMに元気に復活。この能天気さが、いやな感じを薄くさせてくれます。そして、悪役たちも怖いというより、かなりヘン。でも、表情豊かでコミカルなので憎めない。アニメーションの動きがテレビアニメと変わらないクオリティなのも感心、感心。国産のゲームでは味わえないエッセンスが満載です。試してみる価値アリですよ。

（神奈川県／フランキー／24歳）

アニメーションがとにかく秀逸

アニメーションがとにかくきれいです。アメコミ独特の色彩感覚を表現しきっていることと、アニメーションのパターンがとにかく多く、そのたびにロードしているはずなのに、それをまったく感じさせないスムーズさ。だから、ゲームもテンポよく進められます。

（北海道／西寺綾香／20歳）

ここがちょっと…

表示が小さくわかりづらい

アニメーションはすごいが、肝心のゲームシステムがわかりにくい。最初のころは画面端の小さな矢印に気づかずに、死にまくっていた。また、表示が分散しているので、全体に目を配らないといけないのもマイナス。そして、表示にばかり気がいくと、今度は本編のストーリーがさっぱりわからなくなる。システム系は、右下とかに矢印などの項目をまとめて配置してくれ。

（大阪府／なにわ金庫／17歳）

とにかく怖かった

面白そうなゲームだと思ったのに、こんなにも怖いゲームだとは思わなかった。主人公は殴られたり、切られたり、おばけに襲われたり、ヘビに食べられたり、何回も死んじゃう。すぐに生き返るけれど、気分が悪くなった。すごく残酷です。なにも悪いことはしていないのに…

（岐阜県／神田太一／14歳）

面倒なCDの取り替え

CD2枚組のボリュームがあるのか、というと？マークがつくな。動画で容量をくっているのは想像できるが、そんなに使っているのかね。いい感じで進んだところで、ディスクの入れ替え。しかもゲーム開始から10分ぐらいでだよ。部屋ごとに入れ替えるのは本当に面倒だぜ。

（山梨県／箕島喜一／？歳）

プレイステーション
バーチャルシュミレーション パチンコドリーム

●コナミ
●10月18日発売
●5800円
●テーブル

ハガキが少ないので割合は出しませんでした

初心者のために用語辞典などの機能がついたパチンコ実機シミュレーション。新機種6台を収録。

こんなトコが良かった
オマケ要素で楽しめた

ほんのちょっとした興味で買ってみたが、絵も奇麗だし「どきどきテスト」などのオマケも充実していて、パチンコに対してそれほど詳しくない私でも楽しめるようになっている。「用語辞典」なんていうのも私のような初心者にはウレシイ。（東京都／タマやー／18歳）

ここがちょっと…
「パチンコ」という感じがしない

どうもパチンコをやっているという感じがしない。玉の動きのせいなのか、それとも操作のせいなのか…。方向キーの左右で玉を打ち出す強さを調整するのはいいのだが、初めのうちは連打していないと玉が出続けないのはちょっとおかしい。それでも、「勝敗記録手帳」はいい。私のように何の考えも無しにパーラーへ通ってしまう人間にはいい薬だ。（埼玉県／朝日の納豆／25歳）

TVゲームの画面では限界が…

アップにしないとデジタル画面がよく見えないが、視線をひかないと天釘あたりで玉がどこに落ちているのかわからない。だが、今度は釘がよく見えない。こうしたところにストレスを感じる。

やはりTVゲームでパチンコをやるには限界があるか…。（千葉県／黄色い太陽／28歳）

スーパーファミコン
スーパーマーブルヒーローズ ウォー・オブ・ザ・ジェム

●カプコン
●10月18日発売
●7800円
●アクション

ハガキが少ないので割合は出しませんでした

「マーブルコミックス」誌に登場する有名な5人のヒーローを使った横スクロールアクション。

ここがちょっと…
同じキャラが使えないのは…

結構、アメコミのキャラクタが好きなだけに残念なデキ。

何よりも動きがもったりとしていて爽快感がない。それに、1度死んだヒーローを、そのプレイ中はもう使えなくなるなんてのは、サービス精神の欠如としか思えない。だって、好きなキャラを一番最初に選んでしまうのが人情でしょう。それが、死なせてしまうと2度と使えないなんて…。もったいないですよ。（神奈川県／蜘蛛男が好き／26歳）

アメコミの豪快さを見習ってほしい

基本的すぎる。目新しい点がまるでない。キャラに特徴があるのはいいが、特定のキャラでないとクリアの難しい面があるのはチョット…。とにかく難易度が高く、理不尽な攻撃が多いのが嫌。キャラの動きはもっと早くしても良かったのでは？

せっかくマーブルヒーローたちを使っているのだから豪快さが欲しいよ。本当にもったいない。もっとアメコミの豪快さを見習って欲しい。（東京都／床屋に行こう／24歳）

操作感覚が重く爽快感がない

操作感覚が重い。「ジェム必殺技」など、慣れればそこそこ楽しめるのだが…。敵も意地の悪い位置に陣取っているし。爽快感がほとんど感じられない。（埼玉県／チュー坊／18歳）

編集部総評

評価対象ソフトの中に、これといった決め手を欠いた今週。そうした中で、投票数の1、2を争ったのが『ラングリッサーIII』と『ストーンウォーカーズ』の2本。シリーズものである『ラングリッサーIII』の人気は予想したものではあるが、『ストーンウォーカーズ』は意外な健闘か？ 一見普通のアドベンチャーゲームではあるが、新システムであるタイムカウントに評価が集まったようだ。

そんな中『キング オブ パーラー』が着実に票を獲得。緻密に作られたパチンコ店経営シミュレーションが、20代半ば以降のユーザーを中心に高く評価されている。投票数もなかなかで、ソフトへの思い入れが感じられる1本だった。またバラエティあふれる構成で人気を得たのが『マイティ ヒット』。プレイヤーを選ばない難易度で家庭にうまく溶け込んだようだ。

読者ゲーム評大募集

11月29日発売号に掲載分の読者ゲーム評をハガキ、または封書で募集します。住所、氏名、年齢、電話番号、希望があればペンネームを記入の上、右に掲載した決まりに従って対象ソフトの評価を記入してください。対象ソフトは下記の表にあるものとなります。

●ハガキの裏

ゲームのタイトル（1本のみ）
（機種名）
良いか悪いかを記入
（良い点）
（悪い点）
そのソフトの「良い点」「悪い点」をそれぞれくわしく記入してください。（封書でもかまいません）

採用者には500円分のおもちゃ券プレゼント

11月29日発売号の評価対象ソフト
（11月2日〜8日発売のソフト）

プレイステーション
●3D Lemmings
●WIPEOUT XL
●アローン・イン・ザ・ダーク2
●オリンピックサッカー
●TECMO SUPER BOWL
●ナムコミュージアムVol.4
●それ行けXココロジー〜心♥が教える恋・結婚・人生〜

セガサターン
●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
●リグロードサーガ2
●MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION

PC-FX
●ファーランドストーリーFX

NEO・GEO
●風雲スーパータッグバトル

◆特別企画◆
「PS・ザ・ベスト」のソフト評価を、改めて募集!!

過去に発売されたソフトが2800円と価格を下げて登場する「PS・ザ・ベスト」シリーズ。せっかくの値下げ。このチャンスを逃さないためにも、すでに定価で購入したユーザーからその評価を募集。「ベスト」として再販されるソフトのことを知らないという読者の参考にしてもらいたいと思う。ただし、今回募集するのはあくまでもソフト自体への評価。書くべき内容は普通の読者ゲーム評と変わらない。面白かったかどうだったか、詳しく書いて送ってくれ。

評価対象ソフト
●SIDEWINDER U.S.A
●戦闘国家 エアランドバトル
●新日本プロレス闘魂烈伝
●機動戦士ガンダム
●テーマパーク
●第4次スーパーロボット大戦S
●クラシックロード
●ハーミィホッパーヘッド
●チョロQ
●ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

しめきり→11月14日(木)必着

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2012

差出有効期間
平成10年1月
12日まで

105-00

137

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 11月22日号

□□□-□□

住所　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　電話番号（　　）　―

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日　19　年　月　日　性別　男・女

（キリトリ線）

(キリトリ線)

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　年

プレイしたゲーム本数　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア（キッズギア）　14. 3DO　15. DOS／V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　本

年平均中古ソフト購入本数　本

週平均ゲームプレイ時間　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

毎週土曜日に発売前ゲームがプレイできる

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！ そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！ しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後6時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

11月16・17日ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（11/22～28発売予定ソフトが対象）

プレイステーション
- ●ぐっすんぱらだいす／アイレム/アクション
- ●Jリーグ実況ウイニングイレブン'97／コナミ／スポーツ
- ●AIR GRAVE／サントス／シューティング
- ●ズープ／メディアクエスト／パズル

セガサターン
- ●IRON MAN/XO／アクレイムジャパン／アクション
- ●NFLクォーターバッククラブ'97／アクレイムジャパン／スポーツ
- ●戦国ブレード／アトラス／シューティング
- ●カオスコントロール リミックス／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／シューティング
- ●バーチャコップ2／セガ／シューティング
- ●ハイパーデュエル／テクノソフト／シューティング
- ●月下の棋士～王竜戦～／バンプレスト／テーブル

ニンテンドウ64
- ●ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット／エニックス／アドベンチャー

スーパーファミコン
- ●スーパードンキーコング3 謎のクレミス島／任天堂／アクション

ゲームボーイ
- ●不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－／チュンソフト／RPG
- ●原人コレクション／ハドソン／アクション
- ●ドンキーコングランド／任天堂／アクション

ゲームギア
- ●パンツァードラグーンMINI／セガ／シューティング

※プレイ可能ソフトは変更の可能性があります。

11月23・24日ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（11/29～12/5発売予定ソフトが対象）

プレイステーション
- ●PANZER GENERAL／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●皇龍三國演義／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～／SCE／格闘アクション
- ●Hard Ball5／エス・ピー・エス／スポーツ
- ●DESERTED ISLAND／KSS／シミュレーション
- ●麻雀大会II Special／光栄／テーブル
- ●金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～／講談社／アドベンチャー
- ●NBAパワーダンカーズ2／コナミ／スポーツ
- ●シミュレーションズー／ソフトバンク／シミュレーション
- ●探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～／データイースト／アドベンチャー
- ●V－Tennis2／トンキンハウス／スポーツ
- ●東方珍遊記 はーふりんぐはーつ／ナグザット／アドベンチャー
- ●タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー／バンプレスト／シューティング
- ●スーパーフットボールチャンプ／タイトー／スポーツ

セガサターン
- ●大運動会／インクリメントP／シミュレーション
- ●美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～／エンジェル／格闘アクション
- ●太閤立志伝II／光栄／シミュレーション
- ●プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ／Sada Soft／ETC
- ●ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition／セガ／スポーツ
- ●電脳戦機バーチャロン／セガ／アクション
- ●探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～／データイースト／アドベンチャー
- ●銀河英雄伝説／徳間書店／シミュレーション
- ●バトルバ／日本ビクター／アクション
- ●西暦1999～ファラオの復活～／BMGビクター／アクション
- ●対局将棋 極II／毎日コミュニケーションズ／テーブル
- ●ズープ／メディアクエスト／パズル

ニンテンドウ64
- ●栄光のセントアンドリュース／セタ／スポーツ

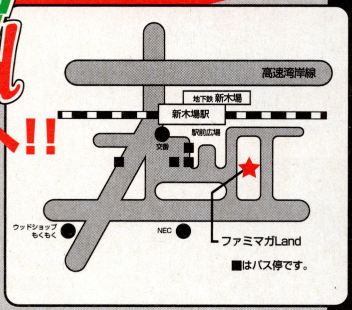
スーパーファミコン
- ●スーパー人生ゲーム3／タカラ／テーブル
- ●ニチブツコレクション1／日本物産／テーブル
- ●VS.コレクション／ボトムアップ／ETC

ゲームボーイ
- ●パチ夫くんゲームギャラリー／ココナッツジャパンエンターテイメント／テーブル
- ●ナムコギャラリーVol.2／ナムコ／ETC

※プレイ可能ソフトは変更の可能性があります。

さあ、明日は東京・新木場の…ファミマガLandへ!!

■交通機関
- ●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄（有楽町線）臨海副都心線／新木場駅下車
- ●路線バス
  夢01系統
  錦糸町駅（JR）～新木場駅（約35分）
  （日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
  木11甲系統 東陽町駅（営団地下鉄）～新木場駅（約20分、毎時3～5本運行）



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

もっとじっくりプレイしたい方は…
毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接登録が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

会員特典その1 土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2 オリジナルテレカ＋交通費1000円がもらえる!!

お問い合わせ…(03)3573－8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

ファミマガLand FAIR JUDGMENT

フェアジャッジメント

”データ客観主義“レビュー

『ミュージアムVOL.4』と『リグロード2』に人気集中

バラエティの多彩さか『ココロジー』も意外に好評。PSの洋モノ3本も注目を集める

「フェアジャッジメント」とは、JR京葉線、営団地下鉄新木場駅前にて毎週土・日曜日に行われている「ファミマガLand」から集められたアンケートの結果を掲載することによって、編集者の個人的な見解のまったく入らない、客観的かつ「フェア」なレビューを読者にお届けしようという目的で企画された記事である。

さて、オープン当初は強かった新築特有の匂いも薄れてきた、10月19、20日のファミマガLandでは、アーケードゲームの往年の名作を集めた『ナムコミュージアムVOL.4』と、SLG要素をふんだんにとり入れたロールプレイング『リグロードサーガ2』に来場者の関心が集まっていた。

とくに『ミュージアム〜』は、収録ゲームをプレイしたことがあると思われる20代の人だけではなく、10代前半の人たちも熱心にプレイしていたところが印象的だった。ノスタルジックな気持ちにとらわれない、彼らの目が評価にどう影響しているか注目して欲しい。

今回、意外に好評だったのが『ココロジー〜』。収録されている内容をひと通りプレイしてもらうため、こちらで比較的長めの最低プレイ時間を設けたが、それを過ぎても熱心にソフトをプレイする姿が多く見られた。

また今回は、『アローン・イン・ザ・ダーク2』と『WIPEOUT XL』、『3Dレミングス』、PSの洋モノソフト3本を用意したが、どれも展示した本数が少なかったせいもあって、常にプレイする人が絶えない状態だった。

11/2〜11/8に発売したゲームで今回評価対象にならなかったソフト

セガサターン

- ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/SNK/格闘アクション
- ●MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION/ソネットコンピュータエンタテインメント/ETC
- ●Special Gift Pack/BMGビクター/ETC

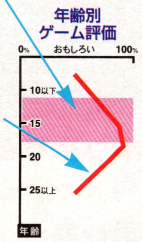
NEO-GEO

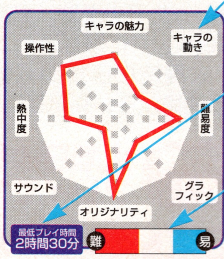
- ●風雲スーパータッグバトル/SNK/格闘アクション

◆グラフの見かた◆

●メーカー側のメインターゲット層
メーカー側がメインとして狙っている、購買年齢層を赤い帯で表わしている

●年齢別ユーザー支持率
「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢別に表示





●評価項目
ジャンルごとに異なる、各項目に対する評価をレーダーチャート化したもの

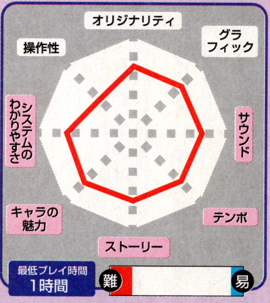
●最低プレイ時間
レビューするために必要と定めた時間。編集部がソフト内容を吟味して決定

●難易度
プレイ中感じた難易度を表示。赤…難しい・白…ちょうどいい・青…易しすぎる

セガサターン
リグロードサーガ2

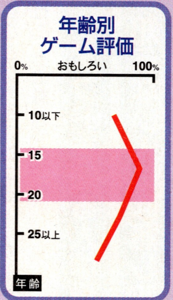
前作に続いて登場のミュウとラスティの2人が「魔道国家カダール」を相手に大活躍。前作ではわかりづらかった操作性や高低差を利用した戦術も見直されている。

●RPG
●11月8日発売
●5800円
●セガ



シリーズ第2作目でユーザーの認知度も高く、つっこんだ意見をきくことができた。まず好評だった点は「戦闘回数が少なくてテンポも良い。あとは有名な声優さんたちをたくさん起用していて、キャラクタがしゃべりまくるところに魅力を感じた（柴崎友里）」「前作が結構楽しめたので期待していた。主人公が前作の主人公の子孫なので感情移入しやすかった。グラフィックのレベルも数段上がっている。さらに地形的戦術にも深みが増している（塩入勇一朗）」といった意見に代表されるものが多かった。

一方不満だった点は「やたらとロードが長くて、回数が多い（瀧音亮介）」「全体的にシステムがわかりづらい（中島一郎）」など、ゲームよりシステム面に関するものが多かった。特に操作性についての不満を訴える人が目立った。



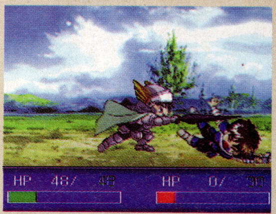
ユーザーには有名声優の起用が魅力
不満は操作性があまり向上していない点

使うほど技が強くなるシステムをどう思いますか？

楽しい	特に何も思わない	おもしろくない
80%	16%	4%

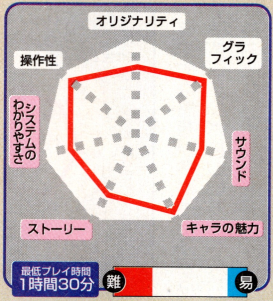
このゲームでは技も成長していくというシステムを採用。その点についてユーザーの8割が「キャラクタの育て甲斐があって楽しい」と回答した。

PC-FX
ファーランドストーリーFX

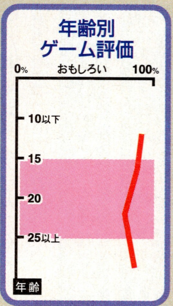


パソコン版で人気のあるシリーズものの1作目がパワーアップして登場。面クリアタイプのシミュレーションRPGで、PC-FX版だけのオリジナル要素もある。

●シミュレーション
●11月8日発売
●7800円
●NECホームエレクトロニクス／テイジイエル



ハードの特性からか、アニメーションなどについては高い評価が続出した。「グラフィック、声優、アニメーションどれをとってもできは良い（新井政幸）」「ハマりました。時間を忘れるくらいおもしろいです。（竜聖騎士西風王）」「アニメーションを効果的に使っている。その画質は次世代機中で最高だろう（松本謙一郎）」など、ユーザーのほとんどが、これらと同様の意見を述べていた。そのかわり不評だったものが「マップから戦闘シーンに移行するときにイラだちを覚える。もっとスムーズにしてほしい（高山美大）」「ただ攻撃、回復といった感じで単調（山本進）」「戦闘があまりおもしろくない。キャラクタの種類が少ないのですぐに飽きる（佐藤務）」など、アニメーションの完成度に比べると、戦略性の低さがユーザーには気になったようだ。



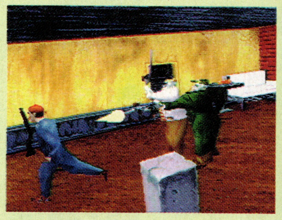
ハードのパワーを感じるアニメを絶賛！
シミュレーション部分は戦略性が低め？

ゲーム中に挿入されているアニメーションをどう思いますか？

画質も演出も良い	画質はいい
76%	24%

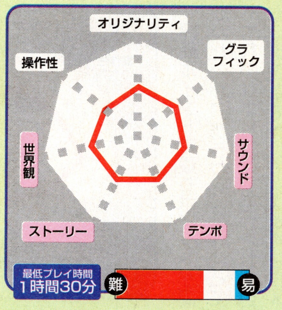
上記グラフ中の選択肢のほかに「画質も演出もダメ」というものがあったが、それを選択したユーザーは1人もいなかった。かなり良い感触を得たようだ。

プレイステーション
アローン・イン・ザ・ダーク2

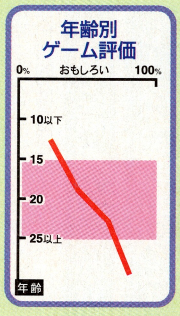


パソコン版でも評価の高かった海外の大ヒットアドベンチャーゲーム。主人公を操作して敵とのアクションをこなしたり、さまざまな謎を解き明かしていく。

●アドベンチャー
●11月8日発売
●5800円
●エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)



ユーザーが高く評価した点は「あいかわらずポリゴンの欠けはあるものの、プレイステーション版ではグラフィックが良くなっていると思う。世界観も良く移植されており、ゲームの難易度を設定できるところも良い（条匡哉）」「いつ敵が出てくるのかわからないのでスリルがあった（滝上航太）」といったもので、とくに難易度の設定をできるところが人気だった。全体的に見ると厳しい意見が多く「ロードが長いうえに頻繁にある（大鹿誠）」「画面の切り替えが遅いこと、視点の自由度が低いことがあげられる。急に画面が切り替わると、自分の居場所を把握できないことがある（田中智徳）」「この手のゲームならもう少し怖くても良いと思う（天田内忠史）」「グラフィックをもっと奇麗にした方が良い（白井竜志）」など、ユーザーの批評も多岐に及んだ。



難易度を変更できる点が高い評価を！
イラだちを覚える画面の切り替えに難色

ゲーム中の謎解きについてどう思いますか？

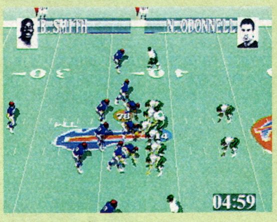
難しい	ちょうどいい	やさしかった
57%	36%	7%

謎解きについては上記グラフのとおりだが、同時にアクションについても聞いてみた。結果は「難しい43%」「ちょうどいい36%」「やさしい14%」だった。

©SEGA／MICRO CABIN・NEC Home Electronics／TGL・Infogrames Multimedia S.A. Infogrames is a trademark of Infogrames Entertainment S.A. and Alone in the Dark is a trademark of Infogrames Multimedia S.A. and both are used with permission. Licensed in conjunction with JPI.

FAIR JUDGMENT

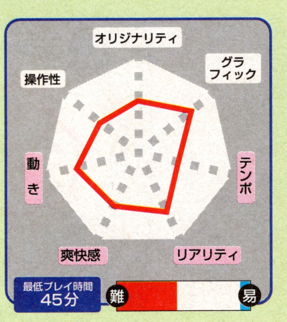
プレイステーション
TECMO SUPER BOWL



アメリカンフットボールのNFCとAFCのチームが登場。選手のフォーメーションやフリーエディットによる選手の能力値変更などの細かなゲーム設定が可能。

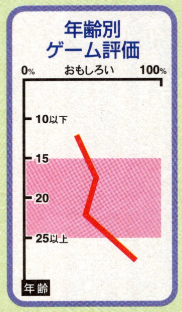
●スポーツ

●11月8日発売
●6800円
●テクモ



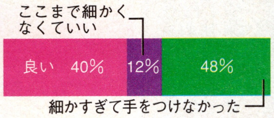
モニターから寄せられた意見では、「フォーメーションが細かく、選手が動く様子はすばらしかった（鈴木淳一郎）」や「フォーメーションを細かく設定できる点は、さまざまな戦略が考えられ、2P対戦では熱くなれる（条匡哉）」「アングルチェンジでプレイすると、まるで違ったゲームになって良い（金田貴充）」などが、良い点として挙げられた。

一方で、「アメフトのルールを知らない人が、説明書を読んでも難しくて理解できないと思う（進藤孝）」や「アメフトを知っている人には戦略などは英語でも分かるが、知らない人は何がどうなっているのかわからない（小浦真）」などの、細かすぎる設定に戸惑った人が多く、また、「全体を撮影するため画面が小さくなり、ときどき状況判断が不能になることがあるのがつらい（安藤義行）」との意見もあった。



アメフトを知る人は設定変更を評価
知らない人には難しすぎるとの声

細かなフォーメーションを設定できますが、どのようでしたか？



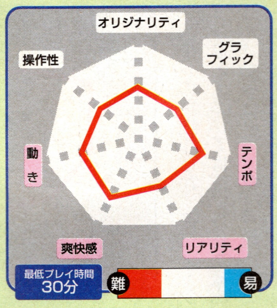
アメフトに詳しいプレイヤーからは肯定的な意見が多く、逆に初心者は詳しすぎるゆえに敬遠する結果となった。

プレイステーション
オリンピックサッカー

オリンピックを舞台にしたサッカーゲーム。33ヵ国の強豪の中から自分のチームを選択できる。ポリゴンによる選手たちのパフォーマンスシーンも見所。

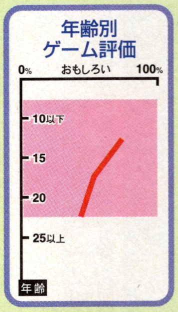
●スポーツ

●11月8日発売
●5800円
●ココナッツジャパンエンターテイメント



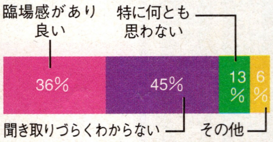
好意的な感想が多かった項目は、爽快感とテンポについて。「パスワークなどはスムーズに通るので気持ちが良かった（浅見誠）」「コンビネーションもよく、ボールまわりが速いのが売りだと思う（新井政幸）」「コンピュータのレベルを上げると、ものすごくきれいな攻撃をしてくるのがとても良かった（宮下直人）」などで、試合運びについては満足できるようだ。ただし、「テンポが速いのは大変良いのだが、逆に敵のゴールからシュートまでが3～4秒なので、ゲームの組み立てができない（牧野健）」といった声も。

マイナス意見は次の2つに集中。「なかなかボールが取れなく、シュートもできなかった（酒見道夫）」という操作性に関してのものと、「実際のオリンピックで金メダルをとったナイジェリアが入っていない（渡辺政宏）」についてだった。



スムーズな流れの試合展開には満足
金メダルのナイジェリアがいないのは…

英語による実況はどうでしたか？



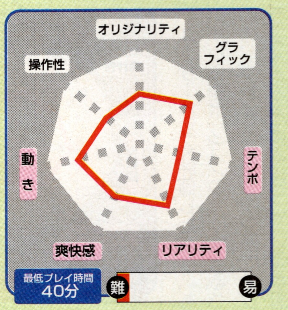
英語の実況はリアルとの評価と、内容がわからないと楽しめない、とにわかれた。日本語版があれば評価は変わった？

プレイステーション
WIPEOUT XL

敵のマシンを武器によって破壊しながら進むレースゲーム。時間内にチェックポイントを通過できなかったり、エネルギーレベルがなくなると自車は爆発する。

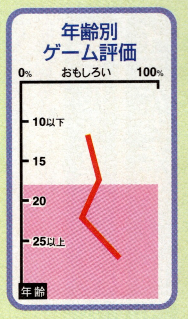
●スポーツ

●11月8日発売
●5800円
●SCE(SCEI)



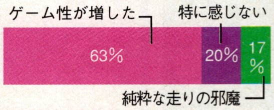
評価ポイントで最もポイントが高かったのが、グラフィック。「とてもきれいなポリゴンが活かされている（関口直史）」が、代表的なコメントといえる。演出についても「コースの中のトンネルに入ったとき、一瞬真っ暗になるのは実写みたいで良い（冨田将彦）」との評価があった。また、スピード感については、「まわりが立体の中をハイスピードでレースをするから迫力があって面白かった（長谷川晶一）」や「スピード感が最高。うまく走れたときの快感が何ともいえない（中村康裕）」などの、好意的なコメントが目立って多かった。

改善してほしかった点としては、「全体を通して道幅が狭く、レースのいいところが活かされていない（染谷秀男）」「アルファベットが独特で読みづらい（臼井文明）」などが代表的な意見といえる。



映像と演出の追求がリアリティを増加
レースの醍醐味スピード感が快感！

敵の車を攻撃できますが、どのように感じましたか？

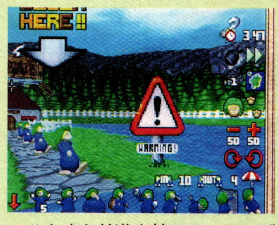


最大の特徴といえる敵への攻撃はコース上にあるアイテムによっても可能。レースゲームとしてはオリジナリティ溢れるアイデアを評価した声が多かった。

©PSYGNOSIS・The Atlanta Committee of the Olympic Games（ACDG）／U.S.GOLD／COCONUTS　JAPAN　ENTETAINMENT・TECMO／NFLP／NFLPA

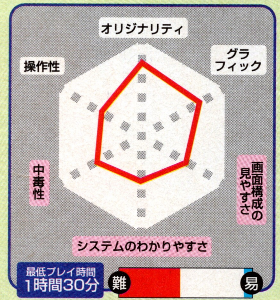
プレイステーション

3D Lemmings



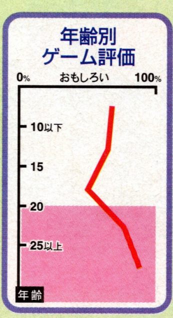
ひたすら前進を続けるレミングたちに命令を出して、安全に出口まで誘導するパズルゲーム。さまざまな視点変更が可能で、レミングスの視点もある。

●パズル
●11月8日発売
●5800円
●SCE（SCEI）

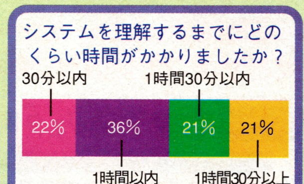


下にある年齢別ゲーム評価のグラフを見ると、かなりの割合で「面白い」という回答が出ている。アンケートでは純粋なパズルとしての楽しさのほかにも「1面ごとのオープニングのグラフィックが物語風になっていて、面をクリアするのが面白かった（石川龍一）」「絵がとても奇麗で見やすく、キャラクタを見ているだけでも楽しめる（加藤敬）」など演出面に関する好意的な意見も目立っていた。

だが、最大の問題となっているのが操作の複雑さ。「最初の1時間は操作がわからなかったので、説明書にかじりついていた（藤巻清美）」という意見に代表されるように、システムを理解するまでに時間がかかるようだ。「操作を覚えればかなり楽しくハマるゲーム（稗本哲）」といった意見が多数を占めているだけに、惜しまれる点である。



面白さを示す意見が多かったが操作の複雑さが評価にも影響



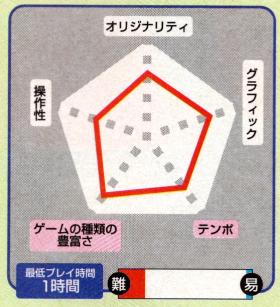
全員の時間を平均すると51分。ゲームの操作を理解し、ゲームを楽しむには少々根気がいるようだ。

プレイステーション

ナムコミュージアム VOL.4

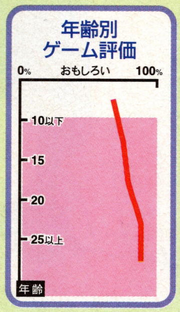
過去に業務用で人気を博したゲームを収録したシリーズの4作目。今回は『源平討魔伝』や『パックランド』『イシターの復活』などの5タイトルが収録されている。

●ETC
●11月8日発売
●5800円
●ナムコ

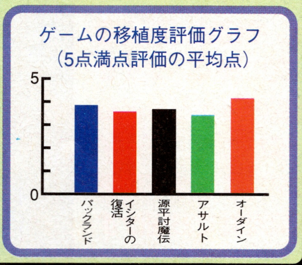


「このゲームは、古いものでも十分に楽しめることができる、とてもいいソフトだと思う（小餅隆介）」「ロード時間がVOL.1～3に比べ、かなり短くなっている。ひとつのゲームを終えたら、すぐに別のゲームに移ることのできるメニューができたのはとても良い（小林隆）」など、好意的意見が目立った。オリジナルを知らない世代にも「単純なものが多いのですぐハマる（藤島広輔）」と素直に受け入れられたようだ。そんな中で目立った不満点が、操作系統について。特に『アサルト』に意見は集中していた。「方向キーのせいか、操作がかなり難しく感じた（鈴木淳一郎）」のほか、PS純正コントローラでの操作に難色を示す声が多かった。

ちなみに、今回収録されている5本のゲームの中で、もっとも人気を集めたのが『オーダイン』だった。

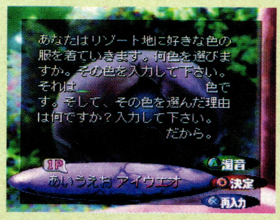


優れたゲーム性に世代をこえた好評価が しかし、操作方法に不満の声も…



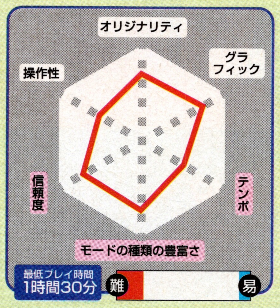
プレイステーション

それいけ×ココロジー ～心（♥）が教える恋・結婚・人生～



手に入れた鍵でいろいろな部屋を回り、そこに隠された心理クイズに答えていく。項目別診断や相性、バイオリズムなどのモードがある。最大4人までプレイ可能。

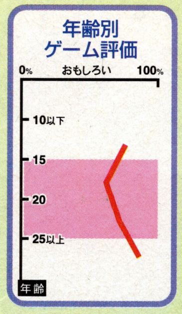
●ETC
●11月8日発売
●5800円
●ポリグラム



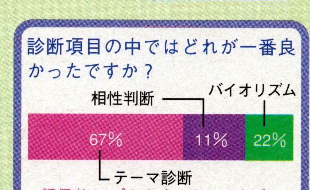
肝心の心理分析の内容に関しては「自分の感情判断や精神・恋愛判断が的確であったりして満足した（浅見誠）」など、その正確さに満足する声が多く見られた。

が、ゲームそのものに関しては否定的な意見が多かったのも事実。「歩いている場面で酔いそうになった（横山智典）」「部屋の移動やムービーをスキップできると良かった（大鹿誠）」「動きが遅いのでイライラした（瀧渕雄介）」「心理ゲームを探すのが面倒で飽きてくる（矢萩敏彦）」など、問題以外の部分に批判が集中。「やりたい時にやりたい項目だけやれるっていう方が楽しいんじゃないかと思いました（岡部浩子）」というのが正直な感想だろう。

また、収録されているミニゲームに関しても賛否両論。そのデキの良さに満足する声のほか、その必要性を疑問視する声も存在している。



心理分析には高い信頼が寄せられるもテンポの悪さが評価の妨げに…



評価者の60%が2人でゲームをプレイしていた割には、相性診断の人気が低かった。もっと大勢のデータによる診断であれば、かなり違う評価になったか？

©PSYGNOSIS・ナムコ・IVSテレビ制作／ポリグラム

超SCOOP!!

深海探険から大空中戦まで ジョゼットの活躍を独占公開!!

WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

空中戦

戦闘機に乗って大空を飛びまわろう。美しい景色をバックに、敵の飛行機や要塞を撃ち落とすんだ!!

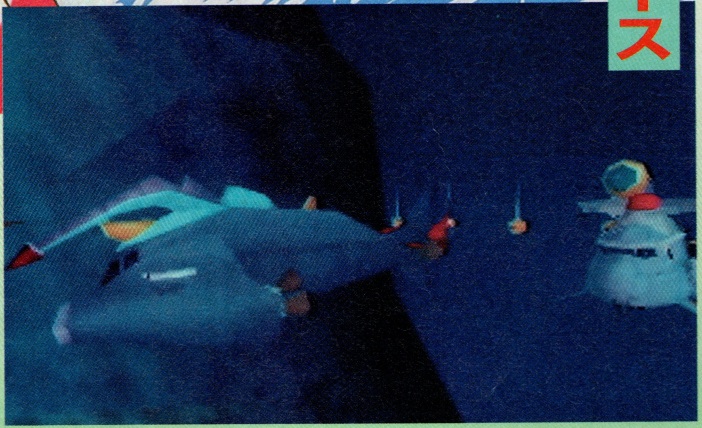
深海漁場

海の底には魚がいっぱい。魚は大きいくせにかなりすばしっこい。うまく捕まえることができるかな？

海中レース

海の中では潜水艦のレースも行われている。レースにはさまざまな船が登場するぞ。1位をとるのは誰だ？

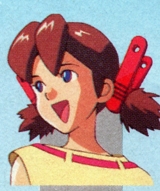
３Ｄ画面を使ったゲームシーンが次々に発覚。今回は、飛行機での銃撃戦や潜水艇での海中探険を初公開。空に海に、ジョゼットの活躍の場がどんどん広がる。ほかにも、ジャイケルとのダンスや地下洞窟など新情報満載でお届けする!!



アドベンチャー	ワンダープロジェクトJ2
	エニックス
N64	11月22日発売予定 9800円
	コントローラーパック対応（24ページ×3）

©ギブロ／ミント／エニックス

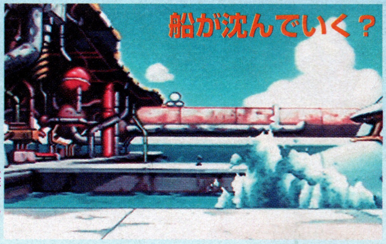
ジョゼットと海中探険!!



ジョゼットが普段生活しているのは、ドルフィン号という船の中。でも、ジョゼットは船を操縦できないから、普通の家に住んでいるのとあまり変わらなかった。でも、今回のジョゼットは、船を操縦することができるようになっている。いったい誰に教わったのかはわからないけれど、ジョゼットの成長には驚くばかり。とはいえ、ジョゼット1人だけでは船を動かすことはできない。ジョゼットはプレイヤーの指示した通りに船を動かすから、実際に船を操作するのはプレイヤーなのだ。船の操作は簡単だから、誰でも優雅な海中散歩を楽しめる。

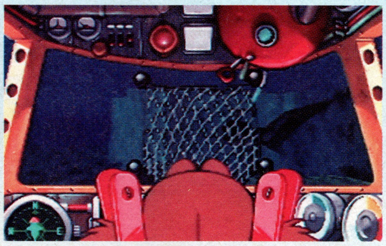
⬆これがドルフィン号の勇姿だ。船が発進する際には、このようにポリゴンで船の発進する姿が見られる。滑らかに動くこのデモ、必見だぞ!!

⬇ドルフィン号が沈んでいく。じつはこの船、潜水艦だったのだ。しかしこの船、ドルフィン（イルカ）というわりにけっこうごつごつしてるな

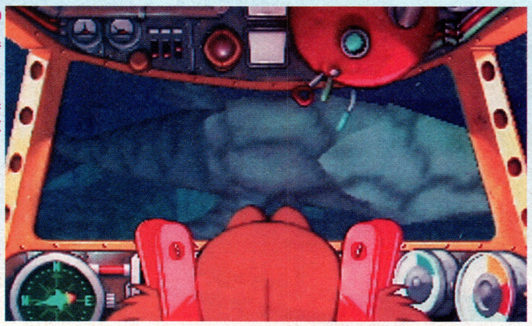


網を発射して魚を捕ろう

海の中には当然魚がすんでいる。ドルフィン号は網を発射できるから、この網で魚を捕らえることができる。でも魚はなかなかすばやいから、捕まえるのはなかなか大変だ。船に体当たりしてくるような凶暴な魚もいるぞ。



⬆今だ、と思って網を打ったときにはもう魚は逃げていることが多い。いったん逃げられると追いつくのに苦労するので、一発で捕まえたいが…



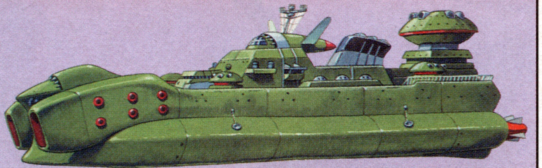
➡魚が急に接近してきた！ 魚にぶつかると船はダメージを受けてしまう

深海のどこかで行われるレース

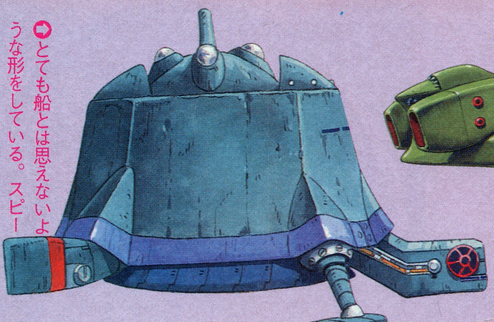
海の中はとても広く、秘密もたくさんある。その1つがこの海中レース。レース場への入口は隠されているから、レースに出るだけでも一苦労する。そのうえ、レースに出ているのはどれも手強そうな船ばかり。この海中レースでは、プレイヤーは船を操作することができない。ジョゼットが1人で船を動かすことになるんだ。レース中は、ぜひとも頑張っているジョゼットを応援してあげよう。

⬆アナウンサーの乱暴な言葉使いで、このレースの荒々しさがわかる。こんなレースに出て大丈夫なの、ジョゼット？

これがジョゼットのライバル船だ!!

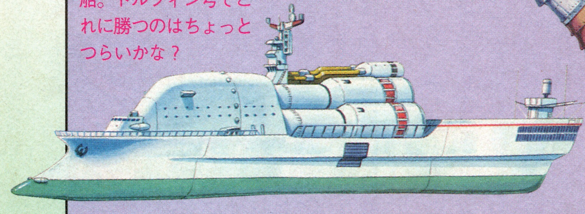


⬆形から見たところ、軍隊の船のような感じを受ける船。緑色という船体のカラーリングからもそう感じられるのだが、実際は？



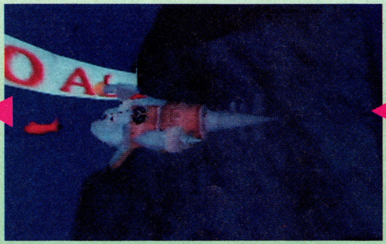
➡とても船とは思えないような形をしている。スピードも速そうには見えないけど、意外と速かったりして

⬆これは帆船を思わせる形をした船。こんな船には、ベテランの船乗りが乗っていそうだ



⬇色や形からも、高速船という印象を受ける船。ドルフィン号でこれに勝つのはちょっとつらいかな？

⬆スタートで早くも出遅れてしまったドルフィン号。この差を挽回しなければ勝利はないぞ！ ガンバレ、ジョゼット!!

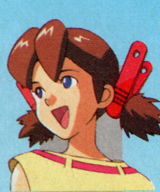


⬆ゴールできたのはいいけれど、なんと最下位になってしまった。まだ船に乗れるようになって間もないから、しかたないけれどね

次こそは優勝だ

⬆アナウンサーに励まされてしまった。でも、けっこういいレースができたから、次は勝てるかも…

迫力ある空中戦が展開!!



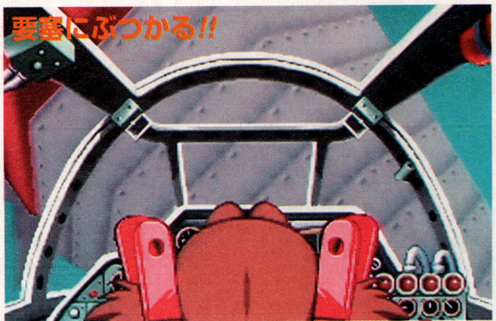
ブルーランド島のどこかに置かれている戦闘機シーバ。なんとこの戦闘機にジョゼットが乗ることができるのだ。もちろん戦闘機を操縦するのには、いろいろと知識が必要になる。ジョゼットがその知識を身につけて初めて操縦が可能になるのだ。この戦闘機も、船と同じようにプレイヤーが操縦できるぞ。戦闘機だけあって弾を撃つこともできる。上空には、輸送機や要塞のようなものが飛んでいるから、これらを攻撃することも可能だ。

ポリゴンで描かれたシーバ。シーバが発進するときにも、ドルフィン号と同じようにポリゴンによる発進デモが見られるのだ。カメラアングルが最高なのでこちらも必見だぞ

戦闘機シーバを発見！　本当にこれを操縦できるの、ジョゼット？　なんだか心配だなあ…。ま、成否はプレイヤーの教育次第なんだけどね

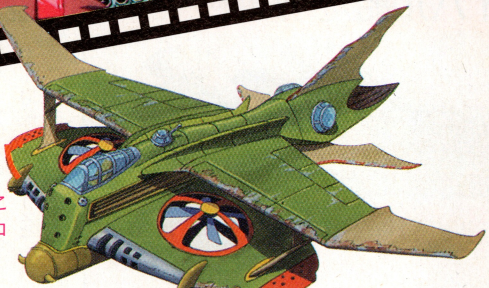
華麗なる空中戦！

輸送機を追撃し撃破したぞ！　ポリゴンで描かれた戦闘機の滑らかな動きが誌面では伝えにくいのが残念



気をつけてシーバを操縦しないと、このようにぶつかりそうになるのだ。これだけ接近してはかわしきれないぞ

零式戦闘機シーバ



シリコニアン空軍の最新式主力戦闘機がこのシーバだ。ジェット式でありながら、プロペラも持っているちょっと変わった機体だ。戦闘機だけに攻撃能力が高いぞ

ジャイケルと踊ろう!!

役所前広場に現れるフェリーニ一座。ここにはさまざまな芸を持つ人がいる。ジャイケルもその一人で、彼は踊りの名人だ。映画館でも、彼の踊っている映画を上映しているくらいだから、まさに超有名人なのだ。彼の踊りには、ジョゼットやパールたちもびっくり。みんな一目で彼のファンになってしまう。ジョゼットは、ジャイケルと一緒に踊りたいと思うのだが、踊りに自信がなく彼に声をかけられない。しかし、思いがけなくジャイケルの方から、「一緒に踊らないか」と声をかけられる。ジョゼットは勇気を出して彼の誘いを受け、一緒に踊ることになったが…。

ジャイケル登場!!

フェリーニ一座の人がジャイケルの登場を告げる。大勢の人がジャイケル見たさに集まっているぞ

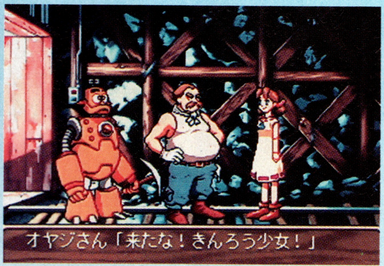
楽しく踊ることが大事なんだ、とジャイケル。ジョゼットとのダンスに満足してるみたいだ

ジャイケルと踊るジョゼット。ジャイケルと踊りがちがうけどいいのかなぁ…

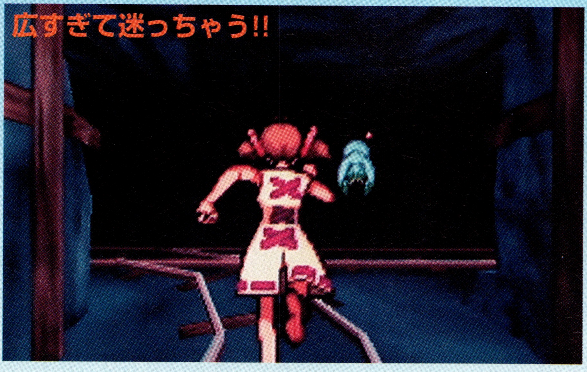
ジャイケルにダンスに誘われた！　せっかくのチャンスを逃す手はないよね、ジョゼット

巨大なダンジョンを探険!!

プロトン採石場で取れるのは、もちろんプロトンだ。プロトンはこのブルーランド島の重要な資源であり、シリコニアン帝国軍もこの資源を狙っているのだ。この採石場は一般人は立ち入り禁止だが、ジョゼットはプロトンを掘るアルバイトをするために、中に入ることを許可される。



⇧働く少女ジョゼット。必要なお金は自分で稼がなきゃならないから大変なんだ

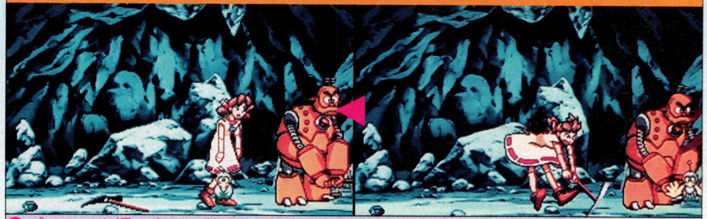


⇨3Dダンジョンは道が複雑に入り組んでいる。てきとうに歩いているとたちまち迷子になる

採石場では、人だけでなくジョゼットと同じギジンのギジンF型も働いている。このギジンはプロトンを掘るために作られているから頑丈で大きく、ジョゼットと違って見ただけでギジンとわかる。

採石場の中は3Dダンジョンのようになっており、プレイヤーはジョゼットを操作してこのダンジョンを進んでいくのだ。ダンジョンは下に行くほど複雑になっていくから、いきなりエレベーターで一番下まで降りてしまうと、迷子になってしまうぞ。通路を進んでいくと、やがてツルハシが置いてある場所にたどり着くはず。このツルハシで地面を掘って、プロトンを掘り出すのだ。プロトンを掘った数だけ、アルバイト料が入る。

働きすぎると疲れちゃうのだ



⇧プロトンを掘り出した数だけお金になるからといって、ずっと掘り続けているとジョゼットは疲れてしまう。ジョゼットは女の子なんだから、優しく扱ってあげようね

採石場には危険がいっぱい

採石場の中は一般人の立ち入りが禁止されているだけあって、危険がいっぱいだ。道が途中で途切れていたり、途中でモンスターに出会ったりするから、うかつに先に進めないぞ。

一本橋を渡る

迷路のようなダンジョンを進んでいくと、道がいきなり途切れている！ しかも、道と道との間には細い木の板が1本架かっているだけだ。この細い板を渡って向こう側までたどり着くには、大変なバランス感覚が必要になる。ジョゼットはこの橋を渡れるのか？

⇧橋の上でバランスをくずし、落ちそうになるジョゼット。ここから落ちたら大変なことになるぞ！

宝箱が隠されているぞ!!

この採掘場はとてつもなく広い。そして、そのどこかには宝箱が隠してあるのだ。宝箱はもちろん簡単には行けないようなところにあるから、根気よく探さなければ見つけることはできない。運良く宝箱を見つけられたとしても、宝箱には鍵がかかっている。果たしてジョゼットは鍵を開けることができるだろうか？

モンスターが出現

モンスターが出てくることもあるぞ。モンスターは、小さいものと大きいものがいるが、どちらもジョゼットの行く手を阻むように、飛んでいる。モンスターをかわして先に進みたいのだが、これが難しくてぶつかってしまうのだ。

⇧モンスターにぶつかってしまった。小さいのに、ジョゼットを吹き飛ばすくらい強いのだ。小さいからといって甘く見てはダメ

⇧大きなモンスターの下をダッシュで駆け抜けるジョゼット。急がないとぶつかるぞ！

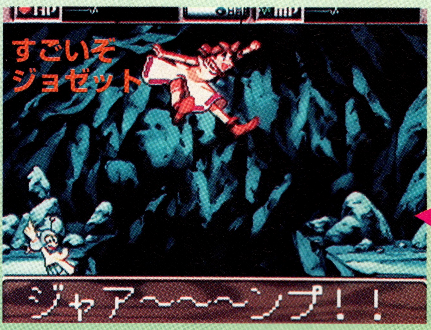
⇧やっとの思いで宝箱を見つけることができた。早速開けてみようと、宝箱の前にかがみ込むジョゼット。果たして開くのか？

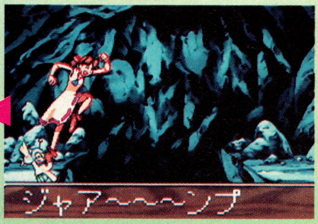
がしかし

⇧せっかく苦労して宝箱を見つけたのに開けることができないなんて…。がっくりと肩をおとすジョゼット。すごくかわいそう

谷間をジャンプ

また道が途切れている。しかも今度は橋も架かっていないぞ。ここを通るには、どうしてもジャンプしてここを渡らなければならないぞ。ジョゼットのジャンプ力がないと渡ることができないが、思い切ってジャンプしてみよう。





⇦⇧谷間をジャンプするジョゼット。これだけ間があいているから、かなりのジャンプ力がないと飛び越せない。いつのまに、こんなに脚力がついたんだ？

期待の新作画面初公開

前作を超えるスケールを持ったシミュレーション

「ミルドラス＝ガルズ」という架空世界を舞台にしたシミュレーションゲーム『フェーダ』の続編が、媒体をCD－ROMに変えて登場する。前作での反省点なども考慮のうえ、開発が進められている。まず、前作で好評だったハードな世界観はそのままに、システムをより戦略的に楽しめるものに変更する予定だ。また、前作では登場人物が多すぎ、キャラクタの性格付けがうまく表現できなかったとの反省点から、5人の強烈な個性を持ったメインキャラを設定。彼らを軸に物語を展開することで、奥行きをもった内容のストーリーを目指しているとのことだ。

スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPG『フェーダ』の続編が発表された。媒体はプレイーステーションで、次世代機にふさわしいバージョンアップを行う予定となっている。今回は初公開となる画面写真のほかに、キャラクタ設定や新しいシステムについて紹介する。

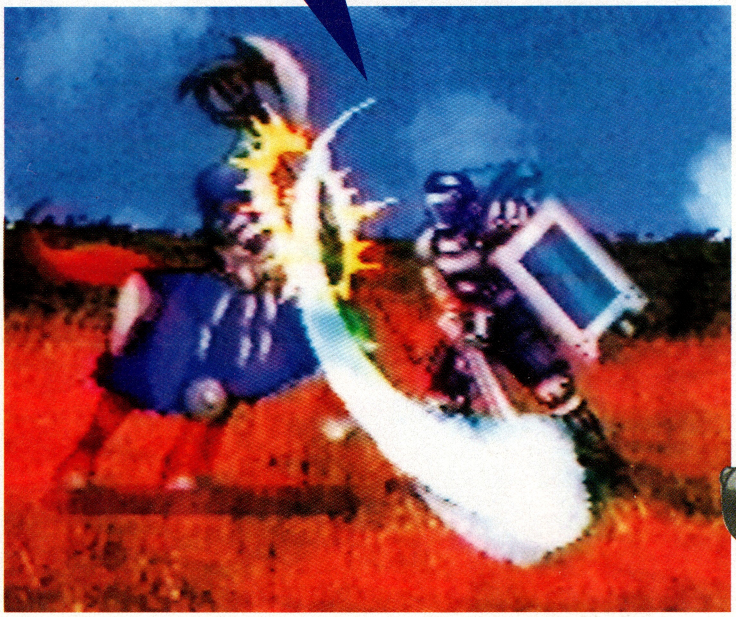
ハーベイ・ウィンストン

『フェーダ2』の主人公。特殊部隊「ホワイト＝サージ」を率いる部隊長だ。エリート軍人一家の出身だが、軍隊には一兵卒として志願した。その才能により早くから頭角を現すが、この世界に存在する「ヒューマン族」への差別により、落ちこぼれ部隊を任されることになる。生まれ育った家柄のせいか、戦闘能力はすべての面において優れている。

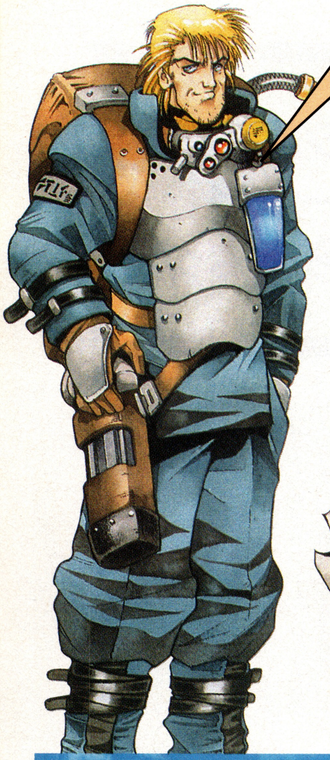
システムがさらに進化

『フェーダ2』ではさまざまな場面に新しいシステムを採用している。なかでも戦闘アニメーションは、すべてのキャラクタに技や兵装の変更に合わせたアニメパターンを用意、迫力を増している。また前作にはなかった新戦法もいくつか増える予定だ。

シミュレーション	フェーダ2
	やのまん（やのまんゲームズ）
PS	2月発売予定 5800円
	メモリーカード対応予定（ブロック数未定）



©YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT



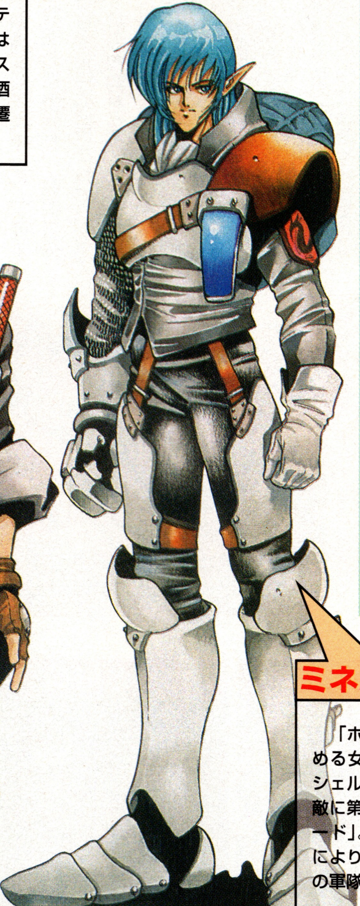
デバイス

軍人としてのキャリアが長いベテランの戦士。戦闘時のポジションはテールエンド。火器・爆薬のエキスパートだが、度重なる作戦中の飲酒により「ホワイト＝サージ」に左遷される。部隊の中では最年長。

ハリウッド仕込みの実写オープニング

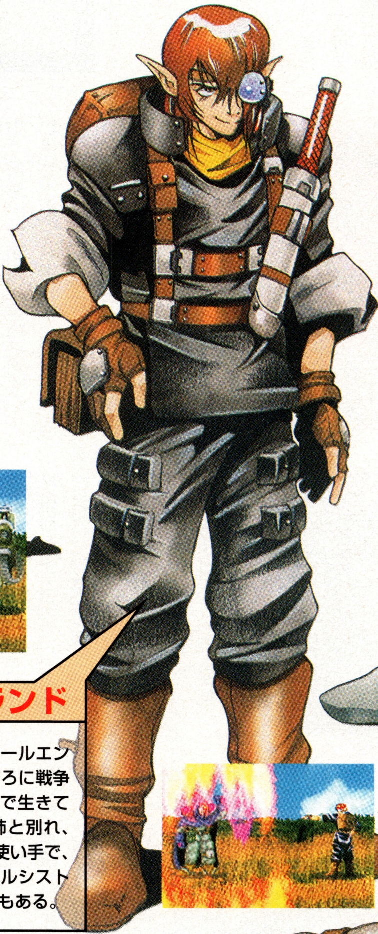
プレイステーションでリリースされることになった『フェーダ2』。次世代機の機能を生かした演出として実写ムービーによるオープニングが用意されている。しかも撮影はハリウッドで敢行。メインキャラクタの5人に扮する俳優陣も現地で調達したとのことだ。実際、コスチュームの細部まで超リアルに再現されており、クオリティは高そうだ。また『フェーダ2』では、ゲーム中のさまざまな場面でCGムービーを使った演出が用意されている。オープニングとともに、ハードな世界観を表現するビジュアルに期待できそうだ。

⇧ハリウッドのＳＦ映画のようなオープニング！



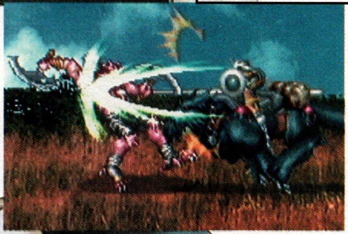
ミネルバ・ライラック

「ホワイト＝サージ」の副長を務める女性。戦闘時のポジションは、シェルファーとともに先陣に立って敵に第一撃を加える「トップフォワード」。名家の出身だが、ある事情により自国にいられなくなり、他国の軍隊に身を委ねることになった。



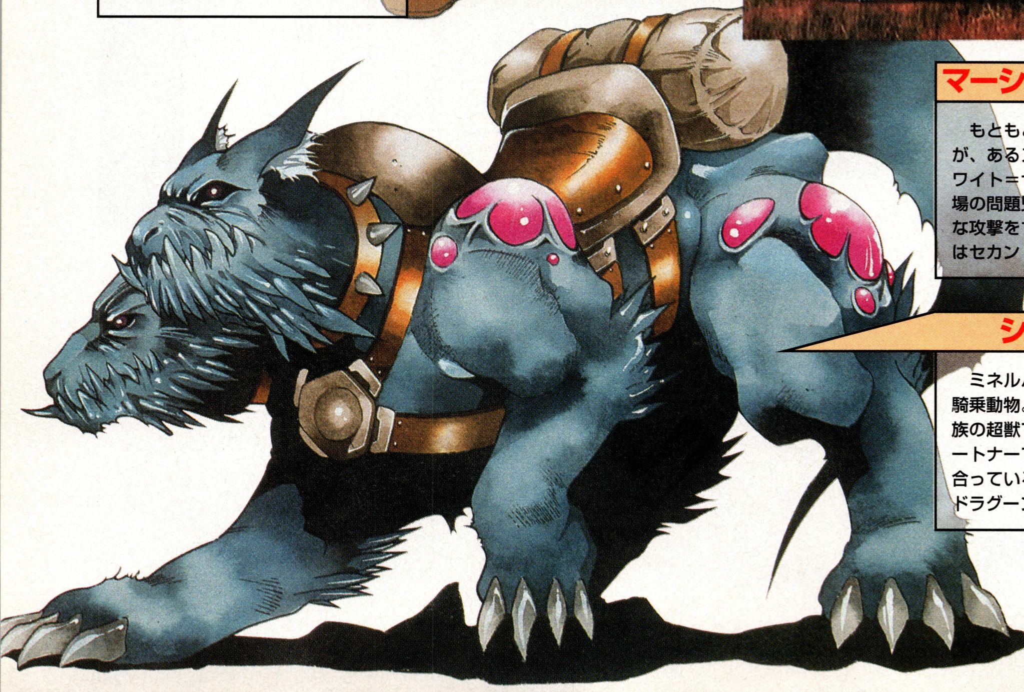
トム・ウッドランド

戦闘時のポジションはテールエンド（支援）チーフ。幼いころに戦争で両親を亡くし、姉と2人で生きてきたが、反戦思想の強い姉と別れ、軍に志願する。攻撃魔法の使い手で、自らの術をアートと呼ぶナルシスト的性格の持ち主。楽天家でもある。



マーシャ・バーンウッド

もともとは正規軍に所属していたが、あるスキャンダルによって「ホワイト＝サージ」に送られてきた戦場の問題児。敵には容赦のない過剰な攻撃をする。戦闘時のポジションはセカンドアタック（主攻撃）。



シェルファー

ミネルバが騎乗する対機動兵用の騎乗動物。空を飛ばないドラゴン種族の超獣である。幼年時代からのパートナーであり、呼吸はピッタリと合っている。超獣に騎乗する兵種はドラグーンと呼ばれている。

新システムとゲームの進行が明らかになった

『フェーダ』では、次世代ハードにその舞台を移すことで、ゲームシステムは前作から変更されている。まず、CGによるグラフィックやムービーなどのビジュアル面の演出が強化され、ストーリーの進行がわかりやすくなった。また戦闘の準備を行う「キャンプモード」の機能も拡張され、戦闘自体もよりリアルに改良されている。それぞれの内容を紹介しよう。

ゲームの流れ

ゲームは全8章構成。各章の冒頭にCGムービーによる世界情勢の解説がある。そしてメインキャラの属する部隊の移動モードから作戦内容の確認、戦闘、作戦終了、作戦後のイベントへという流れになっている。1つの章には複数の作戦が存在する。

世界情勢ムービー ◀ 移動モード ◀ キャンプ ◀ 戦闘 ◀ 清算画面 ◀ セクションエンドイベント ◀ 次章へ

くりかえす（移動モード〜清算画面）

イベント

CGムービーを使って作戦内容を解説

詳細に設定された世界観のもとにハードなストーリーが展開する『フェーダ2』。そのシナリオを演出するためにCGムービーを多用。各章の冒頭で「世界情勢ムービー」によるシナリオの解説が入るようになっている。また実際の作戦に入る前に、部隊の行動を説明するのが「移動モード」だ。ビジュアルでの演出により、安心してストーリーに入り込めそうだ。

➡CG、音楽、ナレーションなどによって状況を解説。物語を演出する

➡メインキャラの所属する部隊の移動ルートをグラフィックで解説する

戦闘の準備を整えるキャンプモード

『フェーダ2』の本体部分にあたるのが戦闘マップでの敵との戦闘。その戦闘に入る前に指令を受けて、部隊の編成や装備を整えるのが「キャンプモード」だ。作戦準備やゲームのセーブを行うのが「HQ」。戦闘中に負傷したメンバーが収容されるのが「野戦病院」。メンバーとの会話により情報を集める「兵舎・たき火」。以上3つの機能が用意されている。

兵舎・たき火

⬆部隊のメンバーと会話できる。情報収集をするのに必要なモードだ

野戦病院

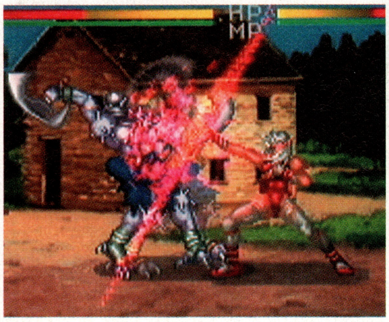
⬆戦闘で傷ついたメンバーは病院に収容される。回復するまで入院する

HQ

⬆作戦命令の確認、部隊の編成や兵装などを決定するのがHQのモード

よりリアルになった新しい戦闘システム

最も重要といえる戦闘システムには「リアルバトルシステム」を採用している。豊富なパターンをそろえた戦闘アニメーションは、格闘ゲームのようにスピーディな展開だ。また戦闘マップはポリゴンにより立体的に描かれる予定。そのほかにも「支援システム」などの新戦法が用意される予定だ。



➡肉弾戦を得意とするキャラ、マーシャの攻撃。戦闘の迫力は前作以上

特殊攻撃

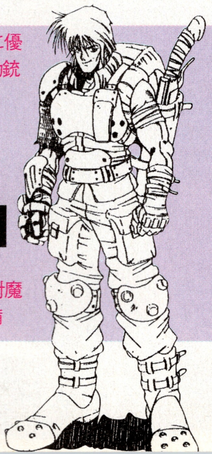
⬆各キャラの持つ特殊能力を使った攻撃。攻撃魔法などもある

通常攻撃

⬆各キャラの装備する兵器を使う攻撃方法。装備は多彩に用意

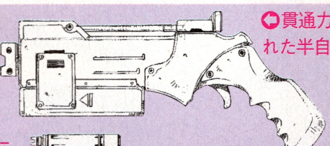
兵装の細部まで超リアルな設定

ハードな世界観、キャラクタの設定が魅力のこのゲームだが、じつは兵装の部分でもミリタリーマニアを納得させるようなリアルな設定が用意されている。ここで紹介したのは設定資料のほんの一部分。架空の兵器の細部までもが設定されているのだ。



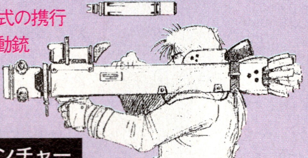
ハーベイの装備

➡軽装の対魔装兵用装備



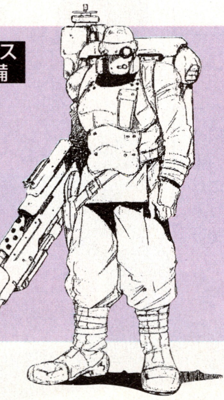
F56マグナム

➡貫通力に優れた半自動銃



MBランチャー

⬇最新式の携行用無反動銃



デバイスの装備

➡超重砲撃兵装。強力な火力を有する銃器を装備していて、主に拠点防衛時に効力を発揮する

SUPER Famicom
Nintendo®
任天堂初の本格ACTアドベンチャーゲームがスーファミで遂に登場!!
マーヴェラス™
～もうひとつの宝島～
大人になる少年たちへ・・・
少年だった大人たちへ・・・
「サーチシステム」で
とことん調べる！
なんとかしてくれたら
欲しい物はなんでもあげるケロ。
約束してもいいゲロよ。
サーチシステムとは、画面内の「あやしい！」と思った所を拡大したり、細かく調べることのできる画期的なシステムです。あなたも気になるところを調べて調べて調べまくってください。
伝説の大海賊・マーヴェリックの宝が眠ると言われる無人島。その島へキャンプに訪れた少年たちは、宝をめぐる謎の中に巻き込まれていくのだった・・・
10月26日(土)発売
メーカー希望小売価格
6,800円(税別)
SA1チップ搭載！
バッテリーバックアップ機能付き
インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp
©1996 Nintendo スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

この秋イチバンの

大収穫!!

さくいん充実！技の検索性大幅UP！

最新!!ニンテンドウ64の30本を含めた
全機種のウル技が、まさに食べごろ!!
日本全国ゲームプレイヤー必携の書
大増補の第3弾、いよいよ登場。

好評発売中!!

B5判
928ページ
定価980円
(税込)

発行：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店

小社出版物に関するお問い合わせは☎03(3573)8613(販売)までお願いします。

Tokuma Intermedia Mook
ウル技
9085技
超絶
だい ぎ りん
大技林
'96年秋版
ゲームカタログ
5762本
ニンテンドウ64
スーパーファミコン
バーチャルボーイ ゲームボーイ
ファミコン 3DO ネオ・ジオ
サターン メガドライブ ゲームギア
プレイステーション
PC-FX PCエンジン
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
980円
コレが実寸!

ファミマガWeekly FMW バーチャルアイドル共和国

バーチャル・アイドル オススメラジオ番組一覧表

「金月真美 MOONLIGHT LIPS」
●NACK 5 <79.5MHz>　（金）23：30〜24：00
●ラジオ大阪 <1314kHz>　（日）21：30〜22：00
以上2局で好評ON AIR中!

'96年秋の新番組もスタート！ 声優系ラジオの人気の秘密って？

最近、CD-ROMを使うコンシューマ機が主流になったことで、ゲームにも声が入ることが増えてきた。そのなかで、声を演じている声優さんたちへの注目度も高まってきている。これとほぼ時期を同じくして注目を集め、ここ数年その数を増やし続けているのが声優さんが出演しているラジオ番組だ。このような番組はアニメ・ゲーム関係の話題やドラマなどが扱われるものが中心で、読者のみなさんにもなじみやすいものが多いはず。

ラジオの魅力は、なんといってもパーソナリティとリスナーの距離が身近に感じられること。声だけで勝負するラジオならではの、本音トークやおたよりによるやりとりなどがたまらなく楽しいのだ。

ここでは日本全国で放送されているそんな番組たちを一挙掲載。そのなかでも本コーナーらしく女性声優さんが出演しているものを中心に集めてある。

★表に掲載されているデータは、まず曜日別、ついで放送局別にまとめ、そのうえで放送時間、番組名、主な出演者の順に掲載しました。ただし出演者は女性声優を中心にピックアップしてあります。

月〜金曜日・帯番組

●山形放送 <918kHz>
11：20〜11：25　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●栃木放送 <1530kHz>
18：40〜18：50　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●TBSラジオ <954kHz>
22：30〜22：40　椎名へきるのすっぴんすまいる／椎名へきる
●福井放送 <864kHz>
18：50〜19：00　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●山陽放送 <1494kHz>
18：40〜18：50　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●TOKYO FM <80.0MHz>ほか6局
24：55〜25：00　アースコンシャスドリーム／日高のり子
●FM AICHI <80.7MHz>
11：15〜11：35　ネピアサウンドウォーク／玉川紗己子
●FM三重 <78.9MHz>
17：55〜18：00　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●fm osaka <85.1MHz>
11：30〜11：50　ネピアサウンドウォーク／玉川紗己子

月曜日

●山形放送 <918kHz>
22：00〜22：30　DOKIDOKI プリティ・リーグ／秋山久美
22：30〜23：00　岩男潤子の少コミ♡ナイト／岩男潤子
●東北放送 <1260kHz>
23：00〜23：30　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
●茨城放送 <1197kHz>
23：30〜24：30　ドリームファクトリー・ポップゼネレーション／松井菜桜子
●TBSラジオ <954kHz>
24：00〜24：30　角川ドラマルネッサンス／飯塚雅弓
24：30〜25：00　ラジオ・声優グランプリ／大野まりな・梶村ひろこ・千葉千恵巳・前田千亜紀
●文化放送 <1134kHz>
21：00〜21：30　三石琴乃のエーベルージュ伝説／三石琴乃・渡辺まほろ
●ラジオ日本 <1422kHz>
24：00〜24：30　クリームソーダとギムレット／ステア・芝原チヤコ
●東海ラジオ <1332kHz>
23：30〜24：00　魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
24：00〜24：30　おしゃべりＳＷＡＮ／白鳥由里
●CBCラジオ <1053kHz>
20：30〜21：00　久川綾のSHINY NIGHT／久川綾
●KBS京都 <1143kHz>
21：40〜21：50　NEXT MUSIC／秋山久美
22：00〜24：00　ハイヤングKYOTO／日高のり子
24：00〜24：30　ムーンライトカフェ／折笠愛
●AM KOBE <558kHz>
22：30〜23：00　流星Love Story's Happy Hearty Triangle／永島由子
●中国放送 <1350kHz>
24：30〜25：00　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
●高知放送 <900kHz>
23：00〜23：30　ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子
●琉球放送 <738kHz>
24：00〜24：30　角川ドラマルネッサンス／飯塚雅弓
24：30〜25：00　ラジオ・声優グランプリ／大野まりな・梶村ひろこ・千葉千恵巳・前田千亜紀
●FM長野 <79.7MHz>
20：30〜20：55　週刊アニメグランプリ／冨永みーな

火曜日

●HBCラジオ <1287kHz>
18：15〜18：45　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
●山形放送 <918kHz>
22：00〜22：30　メルティランサー／緒方恵美の銀河にほえろ！ 緒方恵美
22：30〜23：00　VA探偵局 ラジメージュ／草地章江・木原さとみ・長崎萠
●東北放送 <1260kHz>
23：00〜23：30　國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子

21：00〜21：30　豊嶋真千子の快刀乱麻でいっ!!／豊嶋真千子
21：30〜22：00　金月真美 MOONLIGHT LIPS／金月真美
22：30〜23：00　秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美
24：00〜24：30　DOKIDOKI プリティ・リーグ／秋山久美
24：30〜25：00　ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
25：30〜26：00　MAMI★OMO RADIO CARAVAN／小森まなみ
26：00〜26：30　電撃大賞／永島由子
●AM KOBE <558kHz>
23：00〜24：00　アルシェ通り3番地／平松晶子・三重野瞳
●山陰放送 <900kHz>
13：30〜14：00　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
21：20〜21：50　LaLa DRAMATIC WAVE 八雲立つ／今井由香
22：30〜23：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●中国放送 <1350kHz>
24：00〜24：30　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●山口放送 <765kHz>
21：00〜21：30　ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
●西日本放送 <1449kHz>
9：30〜10：00　水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子
22：15〜22：45　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●高知放送 <900kHz>
11：10〜11：40　水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子
●南海放送 <1116kHz>
22：00〜22：30　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
24：00〜24：30　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●RKBラジオ <1278kHz>
24：00〜24：30　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●KBCラジオ <1413kHz>
23：00〜23：30　魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
23：30〜24：00　國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
24：05〜24：35　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
24：35〜25：05　mamiのRADIかるコミュニケーション／小森まなみ
●長崎放送 <1233kHz>
22：15〜22：45　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●熊本放送 <1197kHz>
22：30〜23：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
23：30〜24：00　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
●宮崎放送 <936kHz>
23：30〜24：00　ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子
●南日本放送 <1107kHz>
21：30〜22：00　ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
●ラジオ沖縄 <783kHz>
23：00〜23：30　天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智
●FMノースウェーブ <82.5MHz>
26：00〜26：30　SHINE IN NAKED／椎名へきる
●レディオ・ベリー <76.4MHz>
24：30〜24：55　週刊アニメグランプリ／冨永みーな
●NACK 5 <79.5MHz>
22：00〜22：30　MAMI★OMO RADIO CARAVAN／小森まなみ
22：30〜23：00　HOLY SHINE IN NAKED／椎名へきる
23：00〜24：30　VIRTUAL ADVENTURE EAST／三重野瞳
（上記番組内）　坂本真綾のナイショ話／坂本真綾
　國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
24：30〜25：00　RADIO TWO-MIX／TWO-MIX
●FM-FUJI <78.6／83.0MHz>
9：30〜10：00　桜井智・CHERRY PRINCESS／桜井智・長崎萠
●K-MIX <79.2MHz>
25：00〜25：30　SHINE IN NAKED／椎名へきる
●FMとやま <82.7MHz>
8：30〜8：55　週刊アニメグランプリ／冨永みーな
●広島エフエム <78.2MHz>
18：00〜18：30　SHINE IN NAKED／椎名へきる
●CROSS FM <78.7MHz>
25：30〜26：00　SHINE IN NAKED／椎名へきる

日曜日

●HBCラジオ <1287kHz>
24：00〜24：30　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●STVラジオ <1440kHz>
23：00〜23：30　の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ
23：30〜24：00　天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智
25：00〜25：30　mamiのRADIかるコミュニケーション／小森まなみ
●青森放送 <1233kHz>
23：30〜24：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●秋田放送 <936kHz>
24：30〜25：00　祥子のチョットCHAT CHAT／菅原祥子
●岩手放送 <684kHz>
8：30〜9：00　奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
24：30〜25：00　水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子
●山形放送 <918kHz>
24：00〜24：30　秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美
●東北放送 <1260kHz>
23：30〜24：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●ラジオ福島 <1458kHz>
24：00〜24：30　ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
●茨城放送 <1197kHz>
19：00〜19：30　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●TBSラジオ <954kHz>
24：30〜25：00　岩男潤子のプクプクペンギンパーク／岩男潤子・池澤春菜
25：00〜25：30　子安・氷上のゲムドラナイト／氷上恭子
●文化放送 <1134kHz>
22：00〜23：00　アルシェ通り3番地／平松晶子・三重野瞳
23：00〜23：30　秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美
23：30〜24：00　DOKIDOKI プリティ・リーグ／秋山久美
24：00〜24：30　岩男潤子の少コミ♡ナイト／岩男潤子
24：30〜25：00　メルティランサー 緒方恵美の銀河にほえろ！／緒方恵美
25：00〜25：30　同級生 一恋愛専科一／こおろぎさとみ
25：30〜26：00　俊と由里と春菜のPC-FXクラブ／白鳥由里・池澤春菜
●ラジオ日本 <1422kHz>
18：30〜20：30　瞳と光央の爆発ラジオ／三重野瞳
●新潟放送 <1116kHz>
23：00〜23：30　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
●信越放送 <1098kHz>
23：35〜24：05　久川綾のSHINY NIGHT／久川綾
24：05〜24：35　ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
●北日本放送 <738kHz>
22：30〜23：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●北陸放送 <1107kHz>
20：30〜21：00　秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美
23：30〜24：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●福井放送 <864kHz>
23：30〜24：00　久川綾のSHINY NIGHT／久川綾
●静岡放送 <1404kHz>
24：35〜25：05　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●東海ラジオ <1332kHz>
21：30〜22：00　mamiのRADIかるコミュニケーション／小森まなみ
22：30〜23：00　VA探偵局 ラジメージュ／草地章江・木原さとみ・長崎萠
23：30〜24：00　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
25：30〜26：00　國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
26：15〜26：45　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●CBCラジオ <1053kHz>
22：00〜22：30　アニメExpress／桜井智
●KBS京都 <1143kHz>
23：30〜24：00　めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
24：00〜24：30　ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子
●和歌山放送 <1431kHz>
22：30〜23：00　WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
●ラジオ大阪 <1314kHz>
5：00〜5：30　山寺宏一のGAP SYSTEM／柳原みわ
5：30〜6：00　波乗りアニメジャーナル／桑島法子
18：30〜21：00　宮村優子の直球で行こう／宮村優子

※このデータは10月24日現在のものです。

こんなにあるバーチャル・アイドルなラジオ番組。この冬はおこたでラジオライフを楽しんでみませんか

女性声優さんが出演している番組を中心に、バーチャル・アイドル共和国オススメのラジオ番組を一挙掲載！
全曜日・全国AM・FM局をくまなくフォロー。各放送局周波数つきだからエアチェックもバッチリだ。

- 23：00〜24：00 SOMETHING DREAMS マルチメディア・カウントダウン／冨永みーな・椎名へきる
- 24：00〜24：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
- 24：30〜25：00 ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子
- 25：00〜25：30 広井王子のマルチ天国／横山智佐
- 25：30〜26：00 久川綾のSHINY NIGHT／久川綾
- 26：00〜26：30 電撃大賞／永島由子
- 26：30〜27：00 着せ替えラジオアニメプリンセス／鈴木真仁
- 27：00〜29：00 走れ！歌謡曲 サンデースペシャル／冨永みーな

●ニッポン放送 <1242kHz>
- 19：00〜21：00 スーパーアニメガヒットトップ10／岩男潤子
- （上記番組内） アニメ・トライアルシアター／笠原弘子
- 21：30〜22：00 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛

●ラジオ日本 <1422kHz>
- 21：00〜21：30 小森まなみのPop'nパジャマ・エクストラ／小森まなみ
- 24：30〜25：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●新潟放送 <1116kHz>
- 22：30〜23：00 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
- 24：00〜24：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
- 24：30〜25：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●信越放送 <1098kHz>
- 22：30〜23：00 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
- 24：00〜24：30 ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子
- 24：30〜25：00 國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子

●北日本放送 <738kHz>
- 27：00〜29：00 走れ！歌謡曲 サンデースペシャル／冨永みーな

●福井放送 <864kHz>
- 24：00〜24：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
- 24：30〜25：00 水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子

●東海ラジオ <1332kHz>
- 21：00〜21：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
- 22：00〜22：30 小森まなみのPop'nパジャマ・エクストラ／小森まなみ
- 22：30〜23：00 桜井智・CHERRY PRINCESS／桜井智・長崎萠
- 23：00〜23：30 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛
- 24：00〜24：30 山寺宏一のGAP SYSTEM／柳原みわ
- 25：00〜25：30 DOKI ＤＯＫＩ プリティ・リーグ／秋山久美
- 25：30〜26：00 アニキンフリーダム／岡本麻弥
- 27：00〜29：00 走れ！歌謡曲 サンデースペシャル／冨永みーな

●CBCラジオ <1053kHz>
- 24：30〜25：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●KBS京都 <1143kHz>
- 24：00〜24：30 桜井智・CHERRY PRINCESS／桜井智・長崎萠

●ABCラジオ <1008kHz>
- 22：00〜22：30 VA探偵局 ラジメージュ／草地章江・木原さとみ・長崎萠
- 22：35〜23：05 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛

●MBSラジオ <1179kHz>
- 23：30〜24：00 アニメExpress／桜井智
- 26：00〜29：00 謎なぞドリーミン／國府田マリ子

●ラジオ大阪 <1314kHz>
- 16：30〜17：00 mamiのRADIかるコミュニケーション／小森まなみ
- 21：00〜21：30 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
- 21：30〜22：00 天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智
- 22：00〜23：00 國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
- 23：00〜24：30 VIRTUAL ADVENTURE WEST／三重野瞳
- （上記番組内） 魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
- 27：00〜29：00 走れ！歌謡曲 サンデースペシャル／冨永みーな

●中国放送 <1350kHz>
- 22：00〜22：30 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛
- 24：30〜25：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ
- 27：00〜29：00 走れ！歌謡曲 サンデースペシャル／冨永みーな

●山口放送 <765kHz>
- 21：30〜22：00 久川綾のSHINY NIGHT／久川綾

●四国放送 <1269kHz>
- 19：00〜21：00 スーパーアニメガヒットトップ10／岩男潤子
- （上記番組内） アニメ・トライアルシアター／笠原弘子

●西日本放送 <1449kHz>
- 19：00〜21：00 スーパーアニメガヒットトップ10／岩男潤子
- （上記番組内） アニメ・トライアルシアター／笠原弘子
- 24：00〜24：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子

●KBCラジオ <1413kHz>
- 23：30〜24：00 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛
- 24：00〜24：30 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●大分放送 <1098kHz>
- 24：00〜24：30 魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
- 24：30〜25：00 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子

●宮崎放送 <936kHz>
- 22：30〜23：00 國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
- 23：30〜24：00 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由

●琉球放送 <738kHz>
- 24：30〜25：00 鈴木真仁のボイスタイムス／鈴木真仁

●ラジオ沖縄 <783kHz>
- 24：00〜24：30 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由

●NHK- FM <東京:82.5MHz>
- 15：00〜18：00 サタデー・ホット・リクエスト／松本梨香

●FM新潟 <77.5MHz>
- 19：30〜20：00 SHINE IN NAKED／椎名へきる

●Kiss-FM KOBE <89.9／77.6MHz>
- 23：00〜23：30 SHINE IN NAKED／椎名へきる

●FM沖縄 <87.3MHz>
- 20：30〜20：55 週刊アニメグランプリ／冨永みーな

金曜日

●東北放送 <1260kHz>
- 23：00〜23：30 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●山形放送 <918kHz>
- 22：00〜22：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子
- 22：30〜23：00 LaLa DRAMATIC WAVE 八雲立つ／今井由香

●栃木放送 <1530kHz>
- 18：40〜18：50 奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
- 23：30〜24：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●TBSラジオ <954kHz>
- 24：00〜24：30 角川アニメホットライン／宇和川恵美・古山あゆみ・藤巻恵理子
- 24：30〜25：00 プリティサミー Chisaのマジカル♡ナ・イ・ト2／横山智佐

●文化放送 <1134kHz>
- 21：00〜21：30 天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智
- 24：00〜24：30 佐竹雅昭の覇王塾F／林原めぐみ
- 24：30〜25：00 ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子
- 25：00〜25：30 有希と美冬のスレイヤーズPachi^{2}ナイト／松浦有希・柊美冬
- 25：30〜26：00 魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
- 26：00〜26：30 氷上恭子のエル・ステーション／氷上恭子
- 26：30〜27：00 小森まなみのエールを君に／小森まなみ

●北陸放送 <1107kHz>
- 22：30〜23：00 ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子

●福井放送 <864kHz>
- 23：30〜24：00 祥子のチョット CHAT CHAT／菅原祥子

●静岡放送 <1404kHz>
- 20：30〜21：00 岩男潤子の少コミ♡ナイト／岩男潤子
- 21：00〜21：30 久川綾のSHINY NIGHT／久川綾

●東海ラジオ <1332kHz>
- 23：30〜24：00 小森まなみのエールを君に／小森まなみ
- 24：00〜24：30 ドラマチックな夜だから２／東さおり・菊地祥子・辻香織

●岐阜放送 <1431kHz>
- 24：30〜25：00 浅田葉子のグラムスレディオナイト／浅田葉子

●ラジオ大阪 <1314kHz>
- 20：30〜21：00 mamiのRADIかるコミュニケーション／小森まなみ
- 21：00〜21：30 桜井智のTOMOだちラジオ／桜井智

●AM KOBE <558kHz>
- 22：30〜23：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ
- 23：00〜24：00 めぐみのHeartful Station／林原めぐみ
- 25：30〜25：40 いたずらパイナップル／柳原みわ
- 26：00〜26：30 電脳戦隊ヴギィ'ズ☆エンジェルSR／菊池志穂
- 26：30〜27：00 RICA☆YURI 捕物深夜（とりものナイト）／松本梨香・白鳥由里

●山陽放送 <1494kHz>
- 21：00〜21：30 天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智
- 21：30〜22：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●中国放送 <1350kHz>
- 25：00〜25：30 水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子

●高知放送 <900kHz>
- 23：00〜23：30 VA探偵局 ラジメージュ／草地章江・木原さとみ・長崎萠

●琉球放送 <738kHz>
- 24：00〜24：30 角川アニメホットライン／宇和川恵美・古山あゆみ・藤巻恵理子
- 24：30〜25：00 プリティサミー Chisaのマジカル♡ナ・イ・ト2／横山智佐

●NACK 5 <79.5MHz>
- 23：30〜24：00 金月真美 MOONLIGHT LIPS／金月真美

●FM長野 <79.7MHz>
- 21：30〜22：00 SHINE IN NAKED／椎名へきる

●FM AICHI <80.7MHz>
- 20：00〜20：30 SHINE IN NAKED／椎名へきる

●fm osaka <85.1MHz>
- 25：00〜25：30 SHINE IN NAKED／椎名へきる

土曜日

●HBCラジオ <1287kHz>
- 24：00〜24：30 國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子
- 24：30〜25：00 魔神英雄伝ワタル 外伝 ピュア ピュア ヒミコ／宮村優子
- 25：00〜25：30 サンライズラヂオ／宮島依里
- 25：30〜26：00 めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ

●STVラジオ <1440kHz>
- 22：30〜23：00 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛

●青森放送 <1233kHz>
- 23：30〜24：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●秋田放送 <936kHz>
- 23：30〜24：00 水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子

●山形放送 <918kHz>
- 22：00〜22：30 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
- 23：30〜24：00 ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子
- 24：00〜24：30 ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子
- 24：30〜25：00 天外魔境 無国籍食堂（であいのちゃや）／桜井智

●東北放送 <1260kHz>
- 21：00〜21：30 サクラ大戦有楽町帝撃通信局／折笠愛
- 24：05〜24：35 小森まなみのPop'nパジャマ・エクストラ／小森まなみ

●茨城放送 <1197kHz>
- 23：30〜24：00 の〜みそコネコネ ラジオコンパイル／柳瀬なつみ

●TBSラジオ <954kHz>
- 24：30〜25：00 アニメExpress／桜井智
- 25：00〜25：30 めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ
- 25：30〜26：00 WE2 タマゴの…キミ／浅川悠・白河真由
- 26：00〜26：30 草地章江・なまけものの夢／草地章江

●文化放送 <1134kHz>
- 22：00〜22：30 VA探偵局 ラジメージュ／草地章江・木原さとみ・長崎萠

●TBSラジオ <954kHz>
- 24：00〜24：30 フォーチュンクッキー／中川亜紀子
- 24：30〜25：00 マッコウ・㊖のLUNAR シルバースターストーリー／萩森侚子

●文化放送 <1134kHz>
- 21：00〜21：30 CREATOR'S CAFE／長沢美樹

●ラジオ日本 <1422kHz>
- 24：30〜25：00 天野由梨の宇宙色プリズム／天野由梨

●山梨放送 <765kHz>
- 23：30〜24：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●東海ラジオ <1332kHz>
- 23：30〜24：00 魔法使い隊の子ッ！／小西寛子・飯塚雅弓

●CBCラジオ <1053kHz>
- 20：30〜21：00 メルティランサー 緒方恵美の銀河にほえろ！／緒方恵美

●山陽放送 <1494kHz>
- 21：00〜21：30 DOKIDOKI プリティ・リーグ／秋山久美
- 21：30〜22：00 ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子

●山陰放送 <900kHz>
- 22：00〜22：30 水谷優子のアニメ探偵団2／水谷優子

●中国放送 <1350kHz>
- 24：30〜25：00 國府田マリ子のGAME MUSEUM／國府田マリ子

●高知放送 <900kHz>
- 23：00〜23：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子

●宮崎放送 <936kHz>
- 22：30〜23：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●琉球放送 <738kHz>
- 24：00〜24：30 フォーチュンクッキー／中川亜紀子
- 24：30〜25：00 マッコウ・㊖のLUNAR シルバースターストーリー／萩森侚子

●FM佐賀 <77.9MHz>
- 21：30〜22：00 SHINE IN NAKED／椎名へきる

水曜日

●山形放送 <918kHz>
- 22：00〜22：30 久川綾のSHINY NIGHT／久川綾
- 22：30〜23：00 浅田葉子のグラムスレディオナイト／浅田葉子

●文化放送 <1134kHz>
- 21：00〜21：30 浅田葉子のグラムスレディオナイト／浅田葉子

●山梨放送 <765kHz>
- 22：10〜22：20 奥寺康彦のキック＆トーク／新山志保
- 22：20〜22：50 ノンコとのび太のアニメスクランブル／日高のり子

●福井放送 <864kHz>
- 21：30〜22：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●東海ラジオ <1332kHz>
- 24：00〜24：30 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●AM KOBE <558kHz>
- 24：00〜24：30 夢さめ戦隊S-nery／前田千亜紀・S-nery

●山陽放送 <1494kHz>
- 21：00〜21：30 浅田葉子のグラムスレディオナイト／浅田葉子
- 21：30〜22：00 久川綾のSHINY NIGHT／久川綾

●高知放送 <900kHz>
- 23：00〜23：30 ポリケロののわぁんちゃってSay you！／水谷優子

●長崎放送 <1233kHz>
- 23：30〜24：00 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●FM岩手 <76.1MHz>
- 21：00〜21：30 めぐみのTokyo Boogie Night／林原めぐみ

●FM山形 <80.4MHz>
- 20：30〜20：55 週刊アニメグランプリ／冨永みーな

木曜日

●青森放送 <1233KHz>
- 22：30〜23：00 山寺宏一のGAP SYSTEM／柳原みわ

●山形放送 <918kHz>
- 22：00〜22：30 広井王子のマルチ天国／横山智佐
- 22：30〜23：00 小森まなみのエールを君に／小森まなみ

●東北放送 <1260kHz>
- 23：00〜23：30 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子

●TBSラジオ <954kHz>
- 24：00〜25：00 ドラゴンアワー／柳瀬なつみ

●文化放送 <1134kHz>
- 21：00〜21：30 LaLa DRAMATIC WAVE 八雲立つ／今井由香
- 26：00〜26：30 上田祐司の放課後ワンダークラブ／麻績村まゆ子

●山梨放送 <765kHz>
- 22：20〜22：50 ツインビーPARADISE3／國府田マリ子

●福井放送 <864kHz>
- 21：30〜22：00 メルティランサー 緒方恵美の銀河にほえろ！／緒方恵美

●東海ラジオ <1332kHz>
- 23：30〜24：00 氷上恭子のエル・ステーション／氷上恭子

●山陽放送 <1494kHz>
- 21：00〜21：30 LaLa DRAMATIC WAVE 八雲立つ／今井由香
- 21：30〜22：00 メルティランサー 緒方恵美の銀河にほえろ！／緒方恵美

●高知放送 <900kHz>
- 23：00〜23：30 秘密の天地無用！／折笠愛・高田由美

●琉球放送 <738kHz>
- 24：00〜25：00 ドラゴンアワー／柳瀬なつみ

●レディオ・ベリー <76.4MHz>
- 20：30〜21：00 SHINE IN NAKED／椎名へきる

●FM香川 <78.6MHz>
- 20：30〜21：00 SHINE IN NAKED／椎名へきる

ファミマガWeekly FMW

パソコン共和国

エーベルージュ

発売中
各9800円
富士通

Mac　Win95　※Win95版はWin3.1でも動作可

ルームメイトのノイシュ。やさしい性格の持ち主

タカラによりPS、SSの両機種に移植されることが決まった『エーベルージュ』。育成シミュレーションに恋愛的な要素を盛り込んだストーリーは、恋愛を題材にしたコミック「BOYS BE…」の原作者イタバシマサヒロによるもの。また、キャラクタデザインにはアニメーターの北爪宏幸を起用しているのだ。

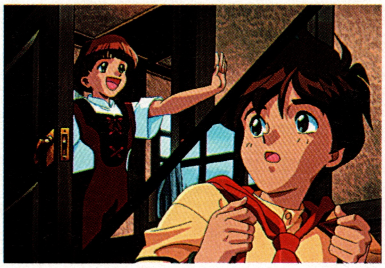
物語の舞台となるのは、はるか彼方の宇宙に存在する世界「ワーランド」。その世界にある国のうちの1つ、カダローラ王国の考古学者ザクセンは、かつて世界を襲った危機が再び訪れることを感じ取る。神話「エーベルージュ」によると、女神の不思議な力が世界を救ったらしい。その手がかりとなる「創造魔法」の使い手を育てるべくザクセンは学園を創設するが、思うような生徒はなかなか現れない。

この状況を打破すべく、7番めの学校「トリフェルズ校」には、国外からも集められた、ザクセン自らが選んだ子どもたちのみを入学させることになった。そして、主人公も選ばれた1人なのだ。

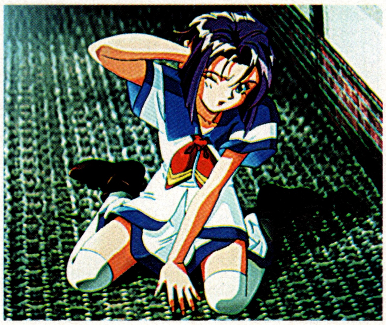
友情、そして恋愛…

ゲームは主人公が9～10歳の2年間、14～16歳の3年間をそれぞれ前・後編とした2部構成で進行する。最終的な目標は、創造魔法を修得して世界を危機から救うことだが、そのためには勉強や運動、各種のイベント、ともに修行する仲間たちとの交流を行うことによって、自分の能力を高めていかなくてはならないのだ。

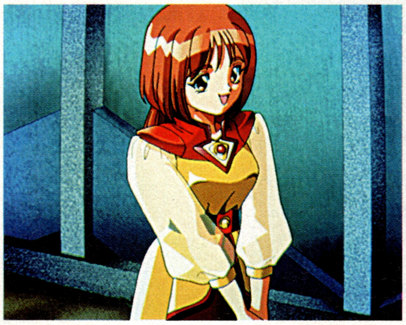
第1部ではさまざまな学校行事などを通じて友情を築き上げていく。第2部では世界の危機に関した謎を究明する。また、友情関係は恋愛へと発展していくぞ。



左が情報通の友人ネルト。右にいるのが主人公のルシヨンだ



時間の経過に応じて、キャラは成長していく。あどけなかった少女も、だんだんオトナに…



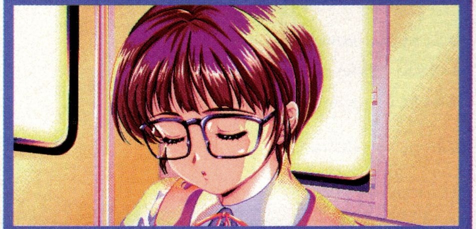
恋愛シミュレーションだけに、いろいろなタイプの女のコが登場するぞ

●今週の注目作●

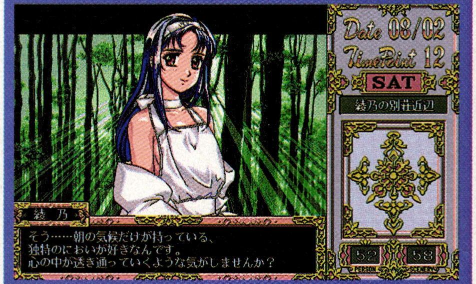
フォトジェニック

PC98　2～3月発売予定／サン電子(サンソフト)／8900円

タイトル発表と同時に、PSとSSへの移植も発表された恋愛シミュレーション。カメラマンの卵となり、3人の美少女のうち1人を被写体にして、四季をとおして写真を撮っていく。



季節ごとに、さまざまな表情を見せる少女たち



少女を被写体にした写真コンテストへの参加を命じられる。いずみ、愛美、綾乃、どのコを撮る?

©SUNSOFT/フィルインカフェ/ゼロシステム/すぎやま現象・FUJITU・PIONEER LDC・創通エージェンシー/サンライズ/BANDAI

ゲーム機とパソコンのステキな関係
すばやく、よりディープに楽しむ

ゲーム機のソフトで数多く楽しめる移植もの。オリジナルのパソコン版で、ちょっと先取り感覚で楽しむのも一興。ゲーム機で人気のキャラの新しい活躍や、より詳しい情報を満載したデータベースも気になるタイトル続出だ。

ゲーム機の世界から飛び出してマニアックに楽しめるソフト

パソコンならではのゲームとは一味違うソフト群で、新しい世界が開ける

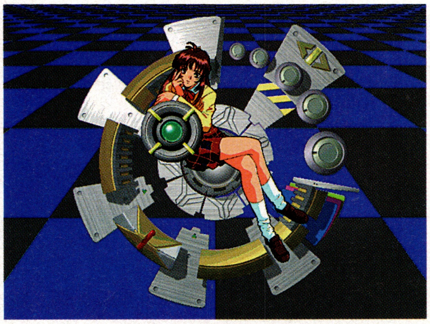
ノエルタスクランチャー ～代歩のワンダーメニュー～

Mac&Win95

11月22日発売／パイオニアLDC／5800円

7月にPSで発売され、3人の美少女とテレビ電話を使った会話を楽しむという、今までにないゲーム性が評判となった『ノエル』。そのキャラの1人、清水代歩（かほ）が登場するソフト。人気キャラを使ったソフトというと、スクリーンセーバーが数多く発売されているが、このソフトはタスクランチャーという変わり種。

デスクトップ上のメニュー画面に代歩が現れ、アイコンの操作などに対して、アニメーションとボイスで反応してくれるという内容になっている。例えばアイコンのクリック操作に対しては、つかんで放り投げたり、蹴るなどといったアクションを見せてくれるのだ。また、ユーザーの操作のみならず、パソコンの状況や時刻に対する反応も見せてくれる。泣く、笑う、すねるといったアニメパターンが200以上、声の種類が1000以上で、代歩の魅力を満載。



ゲームとは違う、新たな代歩の活躍が楽しめる。もちろん、声は桜井智。初回特典としてマウスパッドも付属

あまり放っておくと、しまいには居眠りを始めてしまう

代歩ちゃんのおめざめシーン。起動したときに見られるのだ

クリックしたアイコンを「これを押すのね」と押してくれる

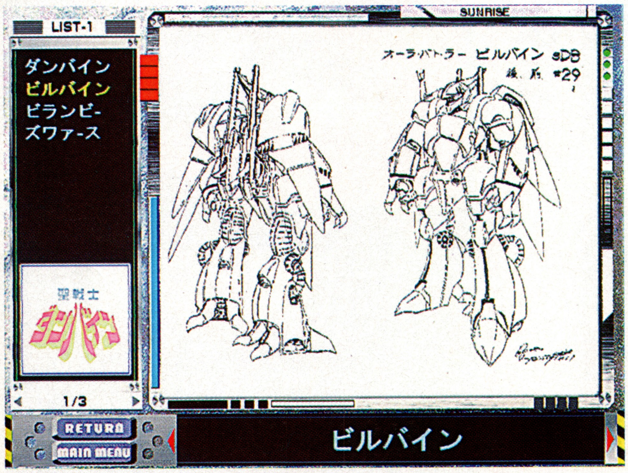
スーパーロボット伝説 ～サンライズロボット篇1～

Mac&Win95

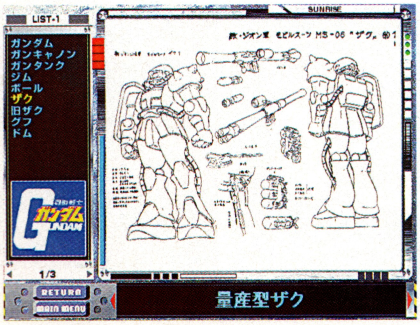
12月18日発売／バンダイ／8800円

各機種でのゲーム化で、ゲームファンにもなじみが深い「機動戦士ガンダム」。このシリーズを代表とする、名古屋テレビ系列の土曜日17時30分枠に向けてサンライズが制作してきた数々のロボットアニメは、今なお根強い人気を保っているものが多い。このソフトは、その枠向けのタイトルを中心とした、さまざまな資料を収録する「ライブラリーソフト」だ。77年の「無敵超人ザンボット3」から87年の「機甲戦記ドラグナー」にいたる11作品と、唯一放送の系列が違う83年の「銀河漂流バイファム」を合わせた12作品が題材となっている。

ソフトの内容は作品概略、データ&能力対比、世界観&歴史比較、製作年表という構成。作品概略では、物語や世界観、ロボットやキャラクタなどの基本設定が楽しめる。対比や比較の項目では、作品の枠を越えた比較分析が楽しめるのがポイント。なお、来年1月にはシリーズ第2弾の『～聖戦士ダンバイン篇～』も登場する予定。バンダイの「ガンダム」ものや、バンプレストの「スーパーロボット大戦」シリーズを、より楽しませてくれるソフトと言えそう。



設定画など、700点以上の図版を収録しているのだ



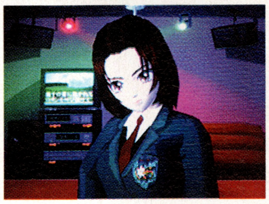
初回限定でザンボット3とダイターン3のメタルキットが同梱される。まさにマニアック

ファミマガWeekly FMW

アーケード共和国

まじかるで〜と ドキドキ大作戦

12月登場予定
タイトー

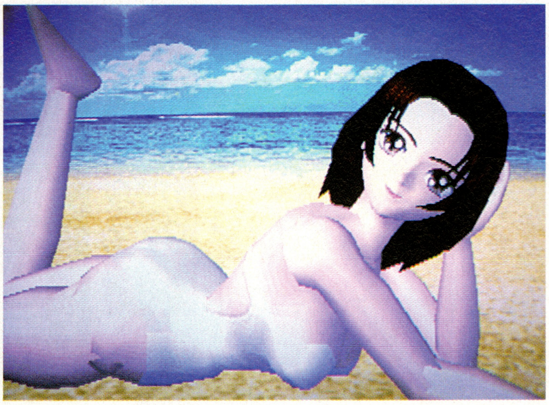


季節をめぐり、女の子をときめかせよう！

ポリゴンギャルと甘いひとときを過ごし、告白しちゃおうというゲーム『まじかるで〜と』が、タイトーから12月に登場。

ゲーム内容は、3人の女の子の内から1人を選び、春・夏・秋・冬とミニゲームをクリアしながらデートしていく。最終的に、冬のクリスマスパーティで女の子に告白して、OKされるのが目的だ。

そのデートコースは、春は「遊園地」「カラオケ」、夏は「海水浴」「お祭り」、秋は「スポーツ」「クラブ」「?」（条件を満たしていれば出現するイベント）と選択できるが、コース上には、さまざまなミニゲームが待ち受けている。頭を悩ますモノから反射神経を要するモノまで多種多様だが、それをクリアしないことには、ゴールはありえないのだ。また、ゲームのクリアの仕方によっては女の子の印象が変わってくるので、気合を入れてがんばろう。そして、コース中には、さまざまな会話イベントや買い物イベントも用意されている。女の子とのふれあいだってちゃんと楽しめるのだ。春を、夏を、秋を、冬をともに過ごし、見事彼女のハートをゲットできるか！



こんなドキドキのイベントがキミを待っている

これがコース選択画面。女の子の好みを聞いておいた方がいいぞ

開始時に選べる女の子はこの3人。好みの女の子をチョイスしよう

海水浴を選択した場合、水着を買いに行くイベントが発生。お祭りは浴衣

女の子との会話イベントも盛りだくさん。よーく考えて答えよう

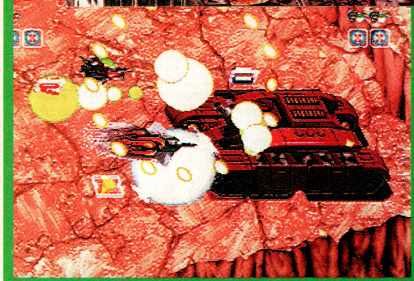
新着タイトルNews

Second Earth GRATIA

稼働中　ジャレコ

斜め上から見た視点の横スクロールシューティング。特徴は、グラフィックに立体感があり、自機がアイテムによって変形していくところ。1stストーリーをクリアすると、2ndストーリーとして、さらに7ステージプレイできる。

変形アイテムのほかにも、パイパー追加アイテムがあるぞ



対ボス戦の1シーン。巨大な敵ボスも変形合体する

対ボス戦の前には、こんな会話シーンが挿入される。ストーリーを盛り上げる演出

©JALECO・TAITO・NAMCO・VISCO

秋も深まり、そろそろ寒い冬の足音が…
でも大丈夫！ あの娘の笑顔があるから

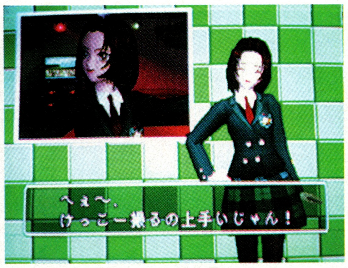
男たちのハートを熱くする「ギャルゲー」。最近では、単にカワイイ女の子が登場するだけではなく、いろいろと趣向を凝らしたゲームが登場している。今号は、今もっとも熱い「ギャルゲー」特集だ!!

ミニゲームは17種類

キミを待ち受けるミニゲームは全部で17種類。巨大な文字の周囲をカメラが旋回して、それがなんという文字かを当てる「このーじ何の字?」、床や天井から次々と出現する顔を叩いて倒す「ぽよよんパンチ!」など、なかなか一筋縄ではいかないゲームばかり。心してかかろう。

そして、各ステージをクリアすると、ごほうびの撮影イベントが待っている。プレイヤーは、好きなアングルでズームアップして女の子を撮影できるので、あんな写真やこんな写真までが撮り放題なのだ。いい写真を撮ると、その分好感度もアップするけど、逆に、あまりエッチなアングルで撮っていると…。でも、やめられまへんなあ〜。

⇧これはカエルの対戦格闘ゲーム「ケロケロファイター」



⇧うまく撮ればこんな感じでほめてくれる。好感度も一気にアップだ

ムフフ？なショットを激写！

⇔写真は好きなアングルでバッチリ撮れる。これも彼女との想い出に

ダンシングアイ

稼働中
ナムコ

ただいま人気沸騰のポリゴンを使ったアクションパズルゲーム。

ゲーム内容は、おサルを操作してブロックを囲み、アイテムを取りながらパネルを消していくという単純なもの。しかし、その消すものが「セーラー服」だったり、「テニスウェア」だったりするものだから、普通のパズルゲーム以上にアツイ！ しかも、クリア後にはあらゆるアングルでキャラを観賞できるのだ。

⇨テニスウェアを着た彼女。さ〜て、どこから消していきますか

⇨クリア後のごほうび。恥も外聞も捨て、すべてを見まくろう！

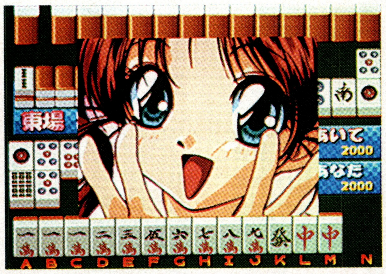
ラブリーポップ麻雀　雀々しましょ

稼働中
ビスコ

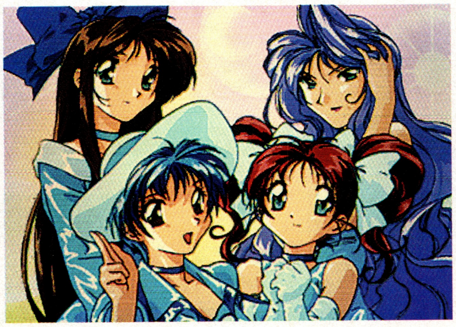
「ギャルゲー」といえば、脱衣麻雀系も忘れちゃいけないところ。ビスコからの新作を紹介。

登場するキャラはアイドルユニットの4人の女の子と、そのマネージャーの計5人。脱衣シーンはもちろんフルアニメーションで表示される。動画枚数1000枚を超える作品なので、そのキャラの動きは非常になめらかだ。

気になるゲーム性の方は、オーソドックスの麻雀タイプのようだ。正攻法で打つのが得策といえよう。また通信対戦も可能なのだ。

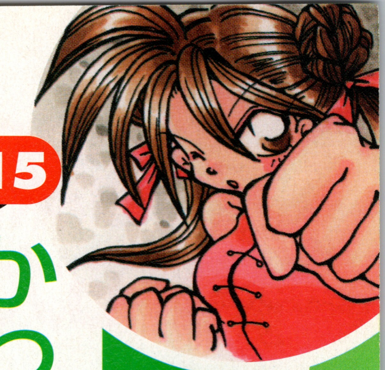


⇧リーチやロンのときも女の子は動きまくる。見ていて楽しい



⇨左から宮沢琴乃、嶋田香奈子、本木奈々、川原ひな。どの子が好み？

Arcade



イラスト・東京都／こじまあや

11.15

かわいいキャラが暴れまわる痛快アクション

アーケード版が登場したばかりのクォータービューのアクションゲームが早くもサターンで発売。キャラの動きが楽しいぞ

セガサターン プリクラ大作戦

かわいらしい女のコ「クララ」とその妹「キララ」、そして魔法で動物に変えられてしまった「グレイ」。この3人の内の1人を操作して、迫り来る敵を倒しながら、機械軍団に連れ去られたウララ王女を救出するのが目的のアクションゲーム。ステージは全部で6つ（分岐を含むと8つ）用意されていて、各ステージの最後にはボスキャラとの戦いが待っている。

3人のキャラの基本攻撃方法は「ショット」「アタック」「ボム」の3種類あり、それぞれ攻撃動作が異なる。また、途中で様々なアイテムも登場するが、あるアイテムを取ると、一定時間だけ無敵状態に変身することもでき、攻撃力も飛躍的にアップするのだ。そして、このゲームならではの特徴が、攻撃方法の使い分けにある。ショット攻撃で敵を倒すと「動物」が、アタック攻撃で連鎖（左のカコミ参照）させて倒すと「宝石」が出現する。このどちらを取るかが、後述の「ピュアエッグシステム」と密接な関係があるのだ。

⇧もちろん2人同時プレイも可能。アイテムの取り合いになるかも

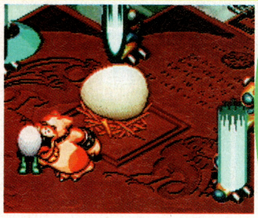
⇧各キャラは、それぞれ動きが素早い、攻撃力が高いといった特徴があるぞ

多彩な攻撃で敵をやっつけろ！

ショット攻撃

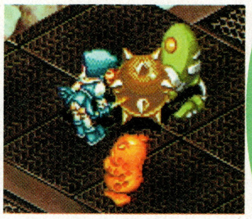
アイテムを取ることでパワーアップする。ボタンを押しっぱなしにすると連射できるぞ

ボム攻撃



ピュアエッグの進化形態によって攻撃方法が異なるが、非常に重宝する攻撃。ただ、弾数に限りあり

アタック攻撃



これに当たった敵は後ろに吹っ飛び、それに敵が当たるとまた吹っ飛んで連鎖式に爆発する

スーパー化

あるアイテムを取ることで、一定時間無敵状態になれる。ちなみにグレイは人間状態に戻れるのだ

頼りになるぜ！ピュアエッグシステム

ピュアエッグとは、ゲーム開始時にキャラの後ろにくっついている卵のこと。この卵は、戦闘中いろいろな攻撃をサポートしてくれるのだが、プレイヤーの行動によって、様々な形態に変化していくのだ。その条件となるのが、ステージクリア時に、前述した攻撃方法によって出現する動物と宝石のどちらを「多く」「いくつ」取っているか、なのだ。ピュアエッグの成長過程は4段階あり、最初の卵を含むと、実に10種類の形態がある。それぞれショット・ボム攻撃方法が異なるが、全体攻撃をするモノ、一点攻撃をするモノなど、そのタイプはさまざま。ここぞという時には頼りになる存在であることは間違いない。

後ろの卵が進化する

キャラの後ろにくっついて離れないヤツがピュアエッグ

⇧画面中のペンギンが、ショットで倒した後に出てくる動物。青色や赤色の丸いものが宝石だ

⇧ピュアエッグが進化して「ビッグアイ」に。このボム攻撃は強力だぞ

**アトラス
11月15日発売
6800円**
CD-ROM

©ATLUS

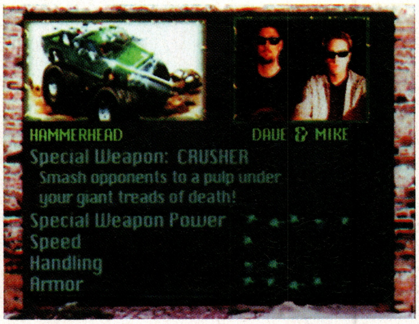
11.15 超武装マシンによる壮絶なバトル

プレイステーション Twisted Metal

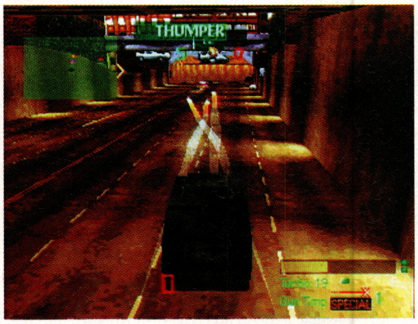
年に一度、ロサンゼルスを舞台に生死をかけたカーバトルが繰り広げられる。地雷やジャンプ台などが点在するアリーナや市街地で、ミサイル弾、レーザー砲といった兵器を駆使したスリリングなデスマッチが展開する。ステージ構成をうまく利用し敵のマシンを破壊、勝利をつかむのが目的だ。

スポーツカーや装甲車などの各マシンには、加速性や操縦性、耐久力などに違いがある。武器はノーマル・ウェポンのマシンガンと、ユニークなスペシャル・ウェポンを装備しているのだ。マシンガンは全マシン共通で、弾数に制限がなく攻撃力は低い。スペシャル・ウェポンは全方向をカバーする電撃、細く当てにくいが威力は高いレーザーなどマシンごとに異なる。使用するごとに画面に表示される残りの数が減っていき、0になると再充電されるまで使用できなくなってしまうぞ。また、ウェポンを内蔵したカプセルを拾うことにより、ホーミング・ミサイルやスリップ・オイルなどの攻撃ができる。数台の大型マシンは武器を使用しての攻撃以外に、体当たりによる攻撃も行なえるぞ。

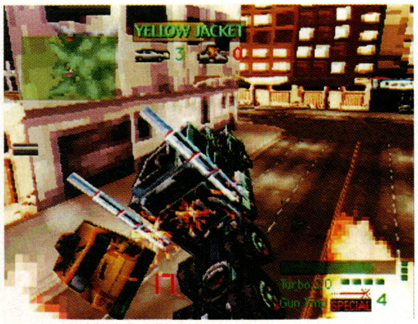
⇧ロサンゼルスのストリートで、伝説の男カリプソによって開催された第10回目のカーバトル。最後に生き残るのは誰だ



⇨見た目も性能もまったくちがう各マシン。乗り手もイカしてる



⇨1度に3発の熱戦追尾ミサイルを発射するスペシャル・ウェポン



⇨大型マシンによる体当たりは超強力。これは狙うしか！

⇧視点変更を行えば、車内からの画面にすることもできる

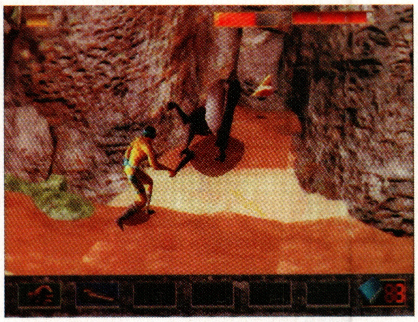
SCE(SCEI)
11月15日発売
5800円
CD-ROM

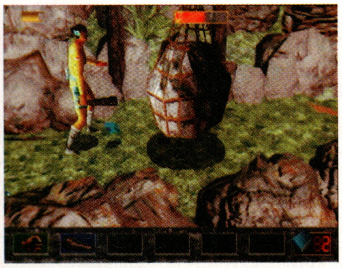
11.15 時空を超えた戦い

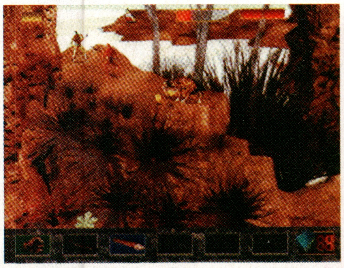
プレイステーション タイム コマンドー

時は未来、人類は光速のコンピュータ処理能力で時間そのものを制御し、そのコンピュータのコアをまったく違う次元に設置していた。コンピュータ修理屋の主人公は、強力なコンピュータウィルスの働きによる時空転移を元にもどすため、歴史上の8つの時代におもむくのだ。そこで現れる敵を倒しながら、破壊されていないメモリチップを集め、コアを修復しなければならない。最初、主人公の攻撃はパンチとキックのみだが、それぞれの時代で入手する槍やこん棒といった武器を入手すれば、それを使った攻撃もできるぞ。また、視点が変わるカメラワークはゲームを盛り上げてくれる。

⇨主人公の行く手をじゃまする敵たち。強烈なキックをお見舞いだ


⇨50種類にもおよぶ武器をひろえば、戦闘がグッと楽になる


⇧ステージ途中には危ない罠もいくつか仕掛けられている。注意して進むべし


⇧スムーズなカメラワークによる表現に、おもわずウットリしてしまう

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
11月15日発売
5800円
CD-ROM

©Sony Interactive Entertainment・Adeline Software International／Virgin Interactive Entertainment

イラスト・東京都／ねぎまなんこつ

来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

11／15～11／21発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.15 ▶ 11.21

11.15

太陽系惑星にせまる帝国の侵攻を阻止せよ!!

ゲーム中至る所にアニメーションイベントが挿入される戦略シミュレーション。CD-ROM3枚組みはダテじゃない!?

プレイステーション はるかぜ戦隊Vフォース

豊富なイベントアニメーションでストーリーが展開していく戦略シミュレーションが登場。太陽系侵略をもくろむバスクキール帝国を、地球連邦軍の訓練生である葵3姉妹が迎え撃つ。戦闘は地球から月面、金星、太陽へと進んでいくぞ。物語はステージごとに進んでいき、ステージが始まる前にはアニメーションが挿入される。アニメーションでは、そのステージのクリア条件や戦闘説明がされるのだ。戦闘は各種ウィンドウの中にコマンドが表示され、ユニットを移動させたり情報を入手したりしながら進めていく。自軍のユニットに行動の順番が回ってくると、移動や攻撃オプションなどのコマンドを選択することができるのだ。移動やオプションは1回しか選べないが、攻撃はユニットごとに決まった回数を実行できる。

敵のユニットを破壊すると経験値が上がり、数値が100ポイントに達するとレベルアップする。レベルが上がるとキャラクタの能力値も高くなるぞ。なお、レベルアップするのは、主人公たちと名前がついているキャラクタだけなのだ。

⬆基本となる戦闘マップ。クォータービューの視点となっており、マップ全体を見ることもできるのだ

⬆各ステージごとにそれぞれのクリア条件が設定されている。条件を満たさないと勝利にはならない

戦略が要求される戦闘

攻撃はまず各ユニットが装備している武器を選択し、青く表示された射程範囲の中にいる目標ユニットを決定する。武器には対地、対空、対艦の3つの特性があり、特性が異なるユニットには攻撃できない。目標ユニットを決定すると、敵味方ユニットのステータスと命中率が表示される。命中率が低いと、敵ユニットに攻撃をかわされることもあるのだ。

戦闘シーンは攻撃と防御に分かれて行われ、アニメーションで表現される。選んだ武器によってアニメは変わり、パイロットの顔やユニットにも変化が起こるぞ。攻撃を受けた小型機の修理や補給は、補給装置を持った母艦などに隣接して受けることになる。母艦などの戦艦ユニットは修理、補給はできないものの、ターンごとに自己修復していくぞ。

⬆バスク軍は防御。名もない兵士が操っているので、たった一撃で破壊することができた

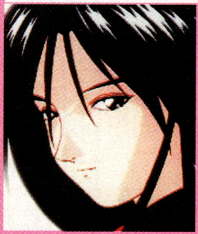
⬆地球連邦軍の攻撃。美月がレグルスを操縦しているだけに、失敗することはなさそうだ

⬆装備はステージが始まる前に変えることができるのだ

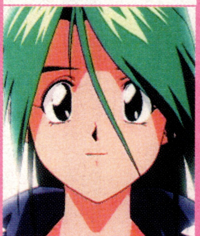
魅力的なキャラクタ

主人公は、地球連邦軍に所属する、葵3姉妹と織田雪菜の4人。ほかにも連邦軍には、母艦シリウスの艦長である佐々木や、美月の後輩にあたる吉崎えり子などがいる。

葵　華月(長女)



葵　奈月(三女)



葵　美月(次女)

ビング
11月15日発売
5800円
CD-ROM
(3枚組み)
メモリーカード対応
(1ブロック)

©VING

11.15

対戦が熱いモンスターチェス

プレイステーション 怪獣戦記

将棋やチェスの要素を含んだシミュレーションが登場。用意されたマップを順番にクリアしていく、面クリア型のゲームだ。ルールは将棋やチェスと同じく、一手ずつ交互にプレイする。最終的に相手の持っているフィギュアをすべて倒すと、次のマップに進むことができるのだ。用意されているモードはシナリオモードと2P対戦の2種類。

キャラの移動と行動は、ルーレットで出した数値で決めていく。移動は1マスごとに1ポイント消費するというルールになっている。同様に攻撃などの行動もポイントが必要なので、移動にすべてのポイントを使ってしまうと行動を起こせなくなってしまうのだ。逆に行動を起こさないことにより、次のターンまでポイントを貯めておくこともできる。その際に貯めておけるのは最大20ポイントまでだ。

フィギュアは、敵を5体倒すごとにレベルが上がっていく。レベルが上がると、新しい攻撃技を覚えるぞ。また、シナリオモードでは相手のフィギュアを獲得して成長させることもできる。フィギュアを集めるためには、相手をカプセルに追い込まなくてはならない。

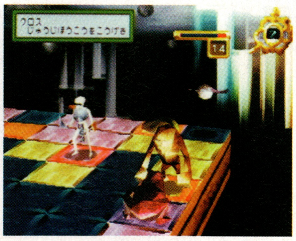
↑マップ上にはワープができる地点も存在している。ワープをうまく活用することによって戦況に変化がでてくるぞ

↑ルーレットの数値とその場の状況を判断して行動するのだ

↑十字方向の1マス分に同時攻撃するクロス。敵が密着している時に有効だ

あらゆるモンスターが登場

登場するフィギュアは、人間タイプや動物、モンスター、飛行系、ゾンビなど40種類。もちろん、キャラによって攻撃能力は異なり、間接攻撃が得意なものや回復系を得意とするものなどがいる。また、ステージが進まないと使うことのできないキャラもいるぞ。



↑コング(ゴリラ)とジャンプ(カエル)がにらみあっている。このようなユニークなモンスターもいるぞ

↑シナリオモードに登場するミノタウルス。怪獣戦記だけあって、対戦相手もモンスターなのだ

プロデュース
11月15日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

11.15

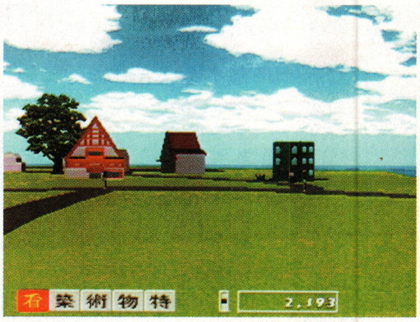
風水を使い都市を改善

セガサターン 風水先生

風水の原理を取り入れた、都市開発シミュレーション。風水師見習いとして風水を覚え、問題を抱える街を改善していくのが目的。ポリゴンで描かれた街を自由自在に動き回り、建物を建てたり、移動させたりして気の流れを良くする。気の流れの良い建物は繁栄していき、美しい街となるのだ。風水修行はステージごとに区切られていて、決められている条件を満たすと次のステージに進むことができる。11のステージをクリアすると1級風水師に認定され、一人前となるのだ。

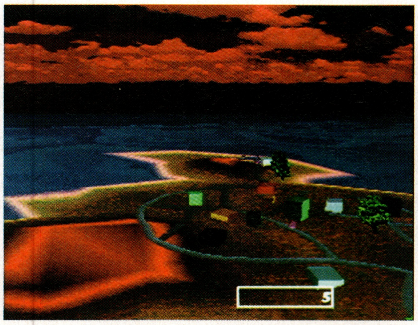
自宅では、風水の権威である荒俣宏のビデオを見たり、本を見ることによって風水の知識を深めることができるぞ。

↑自分の部屋では、風水に関するあらゆる知識を学ぶことができる



↑建物の位置や方向で、その建物が繁栄するかどうかが決まるのだ

↑術コマンドを使うと建物を移動することができる。特にT字路のつきあたりは気が悪いので移動させたい



↑街の全体マップ。アイテムを使うと一瞬だけ見渡すことができる

博報堂(HAMLET)
11月15日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(最大100ブロック)

©プロデュース・HAKUHODO／TV MAN UNION／BOCTOK

イラスト・東京都／時輪旅孔

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

COMING SOON

11.15→11.21

11／15～11／21発売予定の全タイトル

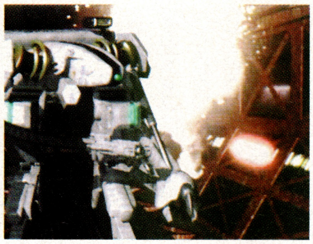
11.15

プレイステーション BELTLOGGER 9

高低差のある空間で戦術が広がる3Dシューティング

リアルな行動・リアルな敵の動きがゲームに命を吹きこむ

感染したものの精神を冒す「ピックマン症候群」と呼ばれる病気。今回の物語に密接に関わってくる

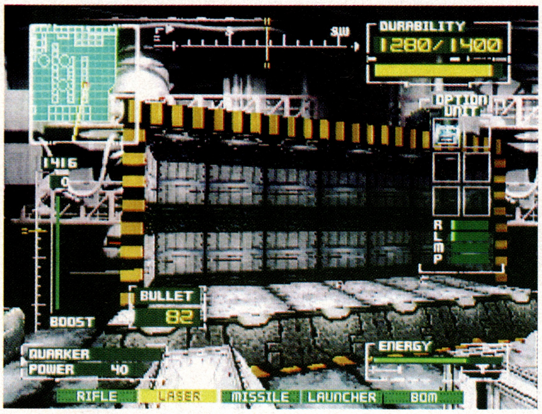


シナリオ原案は小説家の佐藤哲也が担当。壮大なストーリーがハードSFな世界観を一層盛り上げる

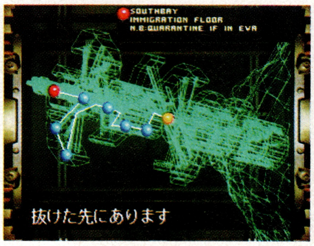
メカデザインは独特なセンスにファンが多い小林誠が担当している

『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズを制作した「元気」による3Dシューティングアドベンチャー。異変が発生した資源採掘コロニー「ベルトロガー9」に潜入し、つぎつぎと襲いかかってくる敵ロボットを破壊しながら調査を進めていくのだ。

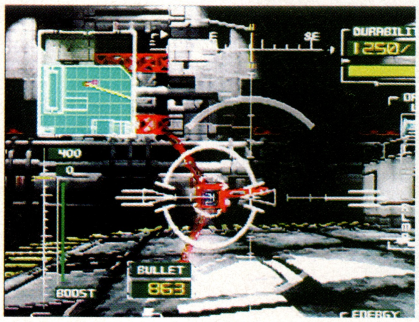
戦闘の舞台となる資源発掘ステーション内は、360度自由に移動することができ、高低差のある立体的な空間となっている。プレイヤーが操る機体はジャンプ機能が備わっており、立体空間を自由に移動できるのだ。各場所にひそんでいる敵も上下左右から襲いかかってくるので、緊迫感のあるリアルな戦闘が楽しめる。敵を攻撃する武器は連射のきくライフル、敵をロックして発射するミサイルなど5つの系統を装備している。ただし、すべての武器には弾数があるのでむだ撃ちはできないぞ。使用限度があるものの、バリアーを張ることで敵の攻撃を防ぐことが可能だ。ゲームは、1フロア単位に作戦内容が表示され、それを遂行していく形で進行する。次のフロアに続く扉を開けるには、フロア内にあるキーが必要になっている。また、フロア内にはエネルギーを回復するアイテムなどもあるので拾っていこう。



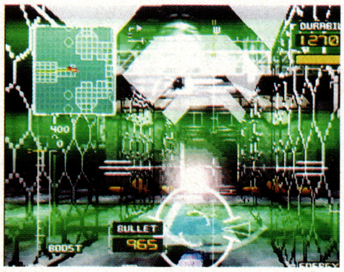
資源採掘コロニー「ベルトロガー9」の内部。自分がその場にいるような錯覚を起こしてしまうくらいのリアルな立体感だ



ワイヤーフレーム表示によるルートマップ。こういったカッコイイ演出も随所に盛り込まれている



武器の照準は、あるていど自動に敵を捕らえてくれる。ナイス



バリアーを張って敵の攻撃を防いでるところ。もちろんノーダメージだ

武器を育てていくRPG要素も

ボムを除く各武器は、フロア内に落ちているアイテム「WPA」を使って、攻撃力を増加させることが可能。また、資源採掘コロニー内にはいくつかの武器が備えられており、初期装備よりも強力な武器を入手することができる。

1つの武器を強くするも、平均的に強くするもプレイヤーの自由だ

元気
11月15日発売
6300円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

©Genki

来週のスポーツ

NEXT WEEK "SPORTS" GAME

11.15 ▼ 11.21

イラスト・東京都／こじまあや

11.15

ボクサーの躍動感が伝わってくるボクシングゲーム

モーションキャプチャーによって実際のボクシングに近い動きを再現。めざすは世界の頂点だ!!

プレイステーション 拳聖 〜キング・オブ・ボクシング〜

サターンで発売された『キング・オブ・ボクシング』が数々の新機能を盛り込み、パワーアップしてプレイステーションに登場。モーションキャプチャーによるリアルな動きとテクスチャーマッピングなどの画像処理によって、ボクシングの迫力がたっぷり味わえるぞ。自分で作成した選手でランキングを上げていくこのソフトはメモリーカード対応になっており、1枚に1つのジムを記録できるのだ（ジムの選手は最大8人）。

試合のほうは格闘アクションのような感じで、簡単な操作でさまざまなパンチや防御などを行うことができる。試合に勝ち進んでいくと、途中でスネークという男が現れ、必殺パンチを伝授してくれるぞ。腕をひねって破壊力を増すコークスクリューといった必殺パンチの数々は、試合を有利に運ぶとともに、ゲーム性の幅を広げてくれる。また、2Pやコンピュータと1戦だけ戦うエキシビジョンモードもあり、プレイヤーのくせや戦法をまねして戦うコンピュータ同士の戦いを見ることもできる。

⬆ボクサーの拳と拳がぶつかり合う。戦法、スタイルなどひとくせもふたくせもある奴らと戦ってゆくのだ

自分で作成するジムとボクサー

まず、プレイヤーは自分のジムに所属する選手を作成する。名前を入力したボクサーは、スタイルに関わる体重から、利き腕や顔、トランクスカラーなどといった細かい設定まで変更できるぞ。

⬆自分で作成したボクサーだと愛着がわく。女性ボクサーも作成できるぞ

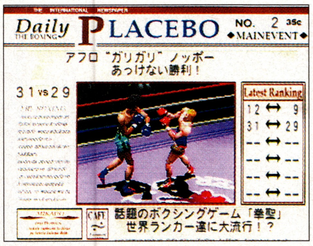
⬆ボクサーは本当に細かく設定できる。自分の好みだけで作成してもOK

戦って経験を積みランキングを上げる

スタート時のランクは最下位の31位になっていて、ここから試合に勝ち進みランクを上げていく。試合が決まると、トレーニングを行う。ここではスタミナやパワーといった各パラメータに、与えられたゲージを振り分けるのだ。

⬆試合に勝ち進むためには打ち合うだけでなく、テクニックも必要となってくる

⬆最初の対戦相手で、後にライバルとなるボクサー。こういった燃えるシチュエーションも用意されている



⬆試合が終了したあと、新聞に結果が表示される。また、ランキングの変動や選手情報なども表示されるぞ

⬆行なった試合をビデオで見ることも可能。相手のクセを見抜くことも重要だ

ビクター インタラクティブ ソフトウエア
（ビクター ソフト）
11月15日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

©Victor Interactive Software／Electronic Arts

イラスト・東京都／時輪旅孔

来週のパズル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

11/15～11/21発売予定の全タイトル

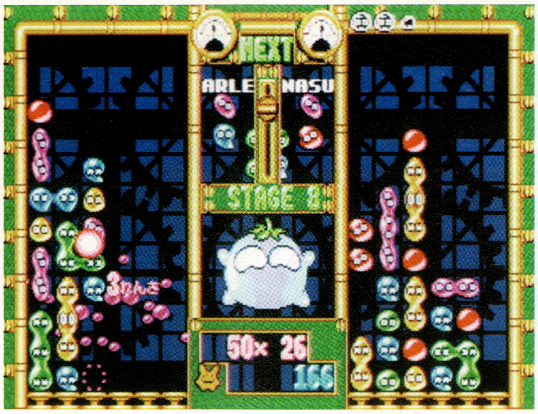
11.15 あれこれ詰め込んだ欲張りぷよぷよ

プレイステーション　ぷよぷよ通　決定盤

落ち物パズルの人気作、『ぷよぷよ』がついにPSに登場。決定盤と名づけられただけあって、他機種版にはないオリジナルの要素が満載されているぞ。

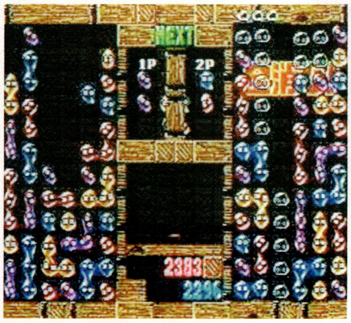
このゲームには2種類のムービーが収められている。1つはこの作品のTVCM。もう一つが「ばよえ～んツアー'96」、「東京おもちゃショウ'96」のそれぞれの優勝者がプレイするハイテク攻略法。これには彼ら2人の実況もついており、わかりやすくためになる。

また、他機種版には収録されていなかった「とこぷよモード」も追加されている。名前のとおり、「ぷよ」を消し続けるというモード。コンピュータの対戦相手もおらず、自分がゲームオーバーになるまでひたすら「ぷよ」が降り続けてくるというものだ。対戦中に、にぎやかな声が楽しめるのもこのゲームの特徴。主人公のアルルのライバル（？）のシェゾの声を担当するのは、オーディションで選ばれた人たちなのだ。



↑もうおなじみ、ぷよぷよの対戦画面。連鎖数に応じてキャラクタのセリフが次々変化してくるぞ。めざすは、ばよえ～ん

→「通」では初お目見えとなる、とこぷよモード。これで腕をみがこう



→ぷよマスターの解説付きムービー。その超絶テクにはただただアゼン

↑対戦前にはキャラクタ同士の掛け合いが。もちろん、すべて音声が流れるのだ。アルルの声が初々しい

コンパイル
11月15日発売
4800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

11.15 広がる上海ワールド

セガサターン　上海 Great Moments

ルールもいろいろ

思考型パズルゲームの定番中の定番、『上海』シリーズの最新作が登場。今回の作品は、ステージクリア時やオープニングなど随所にアニメーションが挿入され、演出面に力を入れたものとなっている。ゲーム中でも、牌を取るごとにその牌に応じた短いムービーが流され、ゲーム展開にメリハリを与えているぞ。ルールも、『万里の長城』にあった3種にアクション上海が加わって、さらにバリエーション豊かになっている。ゲームモードも、12ステージを連続でプレイするトーナメントモード、牌を記憶しなければならない神経衰弱モードが追加され、遊びかたがさらに広がった。

→牌を取るごとに挿入されるムービー。中華っぽい雰囲気が漂っている

万里の長城

↑牌を上下左右にずらして移動させ、同じ牌を隣り合わせにして消していく

北　京

↑牌が高く積み上げられたという設定。牌を取ると、上から牌が落ちる

アクション上海

↑一定時間ごとに次々牌が増えていく。すばやい状況判断が要求されるぞ

サン電子（サンソフト）
11月15日発売
6500円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（4ブロック）
シャトルマウス対応

©COMPILE・Activision

イラスト・東京都／ねぎまなんこつ

11.15 ▶ 11.21

11.15

迫力のムービー・サウンドがイカしたピンボール

『デジタルピンボール』シリーズの第2弾は、禁断の書「ネクロノミコン」をモチーフにしたピンボールだ

セガサターン デジタルピンボール ネクロノミコン

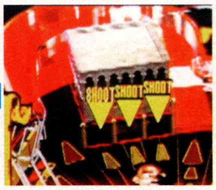
実機さながらのリアルなボールの動きが好評だった『デジタルピンボール』シリーズの第2弾。ラブクラフトの小説、クトゥルー神話に登場する禁断の書「ネクロノミコン」がテーマ。

アメリカで撮影されたムービー。ドクロをヘビがヌルヌルとはいずりまわり、不気味さを演出している

フィールドも立体的な作りになっており、ランプの構造も改良された

ボールの動きは、計算ルーチンを作り直したことによって、より実機に近づいた。また前作よりもフィールドが拡張されたことにより、サードフリッパーも設置された。ムービーは、前作同様アメリカで撮影されたもの。また、ロックバンド「ドリームシアター」のギタリストが担当したサウンドは、世界観を一層引き立てている。

マルチボールがスタートすると盤面に変化が…



最初はこの建物が建っている。建物の中にボールを入れると…

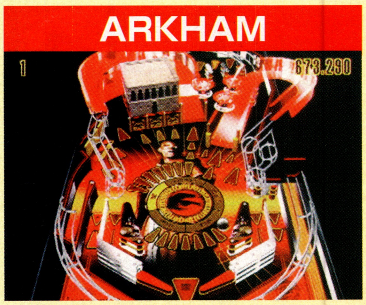
一瞬にして建物が崩壊した。中からは何が出てくるのだろう

なにやら球体の怪物らしきものがでてきた。鋭い目が不気味だ

「ネクロノミコン」の秘密を握った3つの台

用意されているピンボール台は3種類。それぞれの台がテーマである「ネクロノミコン」のストーリーに集約していく、というように設定されている。3つの台を順番にクリアしていくリアルムスモードでは、オープニングムービーに続いて、最初の台であるARKHAM台が始まる。条件を満たすとリアルムスモード専用の出口が開き、次の台に進める。台が進むにつれストーリーの全容が明らかになってくるのだ。

レールが黄金に輝いている豪華な台。上部にもフリッパーがあるぞ



左上部の建物が特徴的だ。一番難易度が低い台となっている

右上部にある球体がこの台の秘密を握っているのだ

大迫力のマルチボール

マルチボールがスタートすると、カラーアニメーションにより盤面に変化が起きる。ARKHAM台では画面右のレールから下のレールを通り、勢いよくボールが噴出される。マルチボールの最大数は前作よりも増えているので、高得点がとれるようになった。

マルチボールは最大7つまで打ち出されるようになった

カゼ
11月15日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（4ブロック）
マルチコントローラー対応

©KAZe

週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

「海腹川背」が大活躍のPS版ロムが到着！

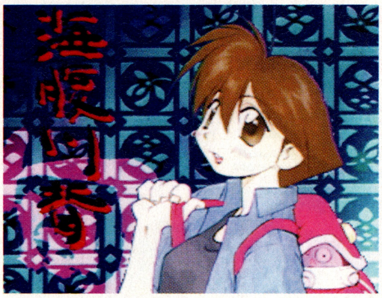
アクション

海腹川背・旬

エクシングエンタテイメント

PS　1月発売予定　5800円

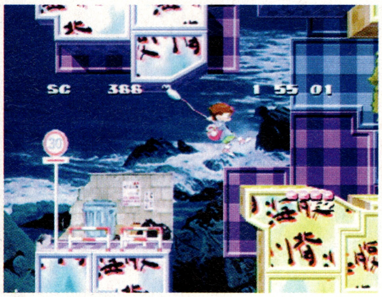
『海腹川背・旬』は、人気を博したSFC版の続編。プレイヤーは、かわいい女の子「海腹川背」を操り、ルアーの付いたロープを駆使して、ステージクリアをめざす。



⬆この娘が主人公の海腹川背さん

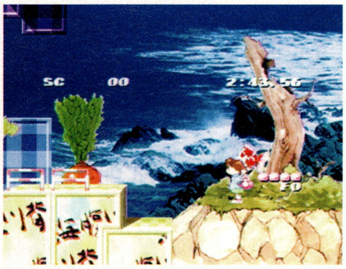
このゲームはラバーリングアクションゲームといわれる通り、ルアーの付いたロープ（ゴムひも）をステージを構成するブロックに投げつけ、引っかけることにより、先へと進んで行くことができるようになっている。ほかにあまり例を見ないアクションなので、最初はとまどうかもしれないが、操作に慣れることで、近道探しなどの楽しみが増える奥行きの深いゲームなのだ。また今回のPS版では、グラフィックの強化はもちろん、ステージの数も大幅に追加されている。

⬆これも移動の基本。振り上がりテクニック

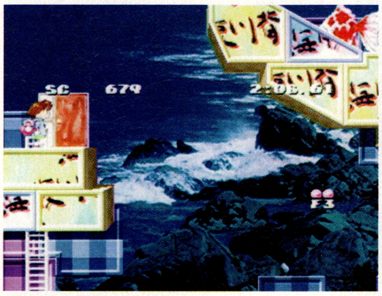


⬆移動の基本のひとつ。振り子テクニック

➡がけっぷちを登る海腹川背さん

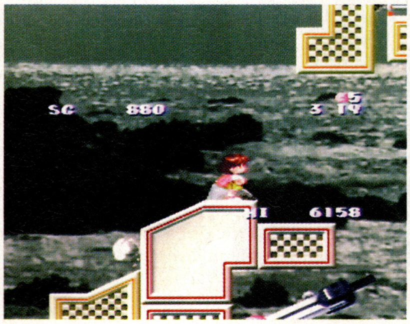


⬆敵にルアーを引っかけてそのまま接触すれば、その敵を捕まえることができる



⬆フィールド内の扉に入ってステージクリア

⬆ベルトコンベアもあり、その先にはとげが



➡この2点はSFC版の写真。左は川背さんが敵にやられた直後のシーンで、中央に下着（?）が舞っている

今週のラインナップ

海腹川背・旬
ガイアシード
タイムギャル＆忍者ハヤテ
プラドルDISC データー編 レースクイーンF
峠MAX 最速 ドリフトマスター
真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝
HAUNTED じゃんくしょん 聖徒会バッジを追え！
Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～
ダイ・ハードトリロジー
テュロック
フォーミュラ・サーカス
忍たま乱太郎3
My Dream～On Airが待てなくて～
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS
ブラックドーン
三国志リターンズ
SUPER CASINO SPECIAL
ランニング・ハイ
スーパーチャイニーズファイターGB
G·O·D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
LEGEND OF K-1

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

©XING／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

新タイトルSTGのマスターを入手

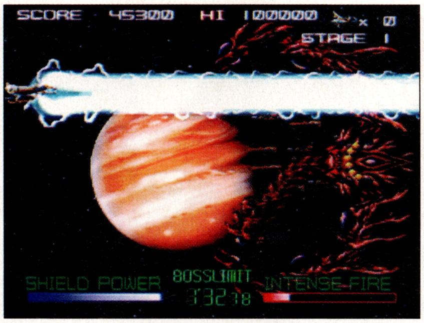
シューティング

ガイアシード

テクノソレイユ

PS 12月中旬発売予定 5800円

『ガイアシード』は、オーソドックスな横スクロール型シューティングゲーム。プレイヤーは、自己修復型戦略兵器「アマダス」を操って、地球の安寧を脅かす「ウラノス」を破壊することを目的とする。「アマダス」には通常のショットのほかに、インテンスファイアという強化ショットが装備されており、画面上に赤いゲージで表わされるエネルギーが満タンのとき発射することができる。また、シールドも標準装備されていて、画面上青いゲージで表わされるシールドパワー残量がなくなったときに、「アマダス」は破壊されてしまう。ただし、シールドは自己再生能力を持つので、時間とともに回復していくのだ。

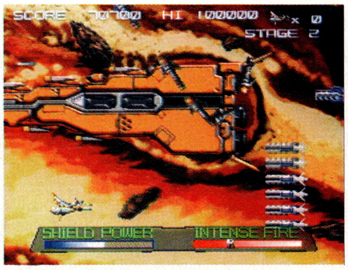


⬆インテンスファイアのひとつ、強化レーザー。幅の広いレーザーを発射

⬆これは敵を追尾する拡散粒子ビーム

⬇黄色のアイテムはエナジーブラスター。上下に発射されるサブショットを撃てる

⬇緑のアイテムを取ると、後ろに発射してから前方に飛ぶサイファウエーブを撃てる



⬆第2ステージの一場面。第2ステージは、敵陣へと突入するエリアとなっている

⬅これは第1ステージのボス。3つ頭の龍のような姿をしているキャラだ

⬅こちらは第2ステージのボス。ダメージを与えると変形していくぞ

往年のファン狂喜！

アクション

タイムギャル&忍者ハヤテ

エクゼコ

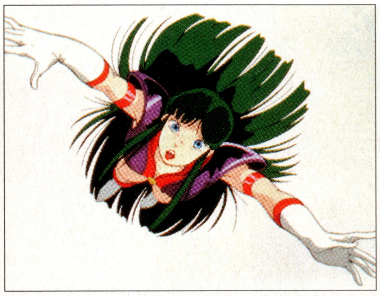
SS 1月17日発売予定 5800円

このソフトは、80年代にブームとなったLDゲームの中でも特に人気の高い『タイムギャル』と『忍者ハヤテ』のカップリングバージョンだ。PS版が先行して発売されたが、このたびサターンでも発売されることとなった。

LDゲームとは、画面に表示される指示に従い、方向キーとボタンをタイミングよく押すことで、美しいアニメーションが進行していくというもの。やたらと敷居の高い最近のゲームと違い、誰もが楽しめるのが特徴だ。

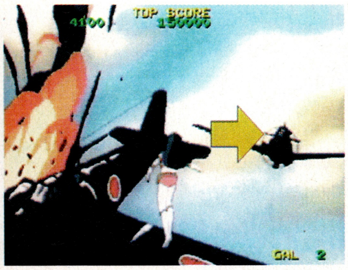
⬆ボタンを押すのが遅れてしまった。このようなミスシーンは両作で約400に及ぶ

⬆『ハヤテ』の一場面。このような表示がされたら、すかさず十字キーの下を押す



⬆これが主人公のタイムギャル「レイカ」だ

⬆入力指示表示には、このような3択形式のものもある。素早い決断が必要となる



⬆これは『タイムギャル』の一場面。飛行機の翼から翼へと飛び移っていくのだ

※PS EXPOでエクシングからいただいた「海腹川背・旬 ステッカー&こんぶ茶セット」を5名様にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部「海腹川背さん大好き」係まで。締切は11月15日（消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

©TECHNO SOLEIL・TAITO／東映ビデオ／TOKI DESIGN

美女たちの姿を初公開!!

ETC
プラドルDISC データ編 レースクイーンF
Sada Soft
SS 12月20日発売予定 3800円

現在発売中のデータベース『プラドルDISC』シリーズの最新作として、フォーミュラニッポンのレースクイーンたちが収められたのがこのソフトだ。1600万色フルカラーの静止画が400点以上収録されているほか、トゥルーモーションのムービーやおまけ音声なども充実。低価格も魅力。

➡プラドルDISCシリーズは、毎月1回リリースされる、セガサターン上に誕生した新しいメディアなのだ

⬇この内容で価格は音楽CDなみの3800円と、かなりお手頃なものとなっている

⬆フルカラーにバージョンアップしたトゥルーモーションはMPEG並みの画像だ

⬇身長、スリーサイズ、所属事務所などからお目当てのレースクイーンの検索もできるのだ。便利このうえない

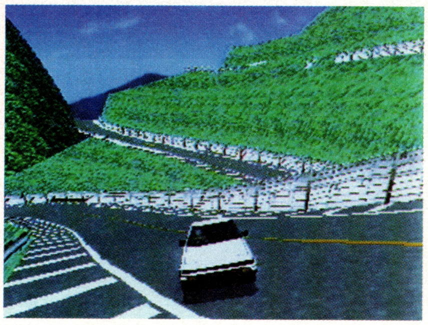
画面写真カッ飛び大量公開!!

スポーツ
峠MAX 最速ドリフトマスター
アトラス
PS 1月発売予定 5800円

このゲームは、国内の車雑誌9誌の協賛を受け、各誌の意見を反映させて作られた本格的レースゲームだ。早くも多量の画面写真を入手したので早速公開しよう。

コースは全て、実在の峠などをモデルにしており、天候や時間帯なども自由に選べる。さらに、操作できるのは実在の車種をモデルに細部までこだわった18車種以上。思い通りにチューンすることも可能だ。まさに走り屋必携の1本と言える。逆に、走りやすい道幅増加モードなどの初心者への配慮も忘れていない親切な作りだ。

また、ドラマチックな展開のストーリーモードや、自分でコースをエディットしてジムカーナを楽しむモードも用意されており、末永く楽しめそうだ。

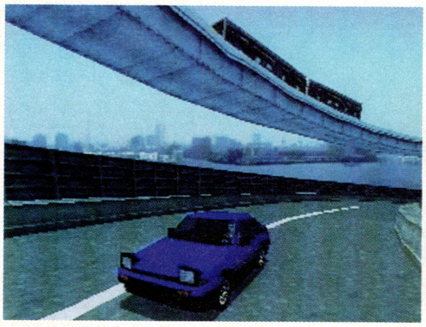


➡クネクネした道が無数にどこまでも続く箱根モデルのコースだ

➡雄大な景色の中でのドライビングが満喫できる北海道モデルのコース

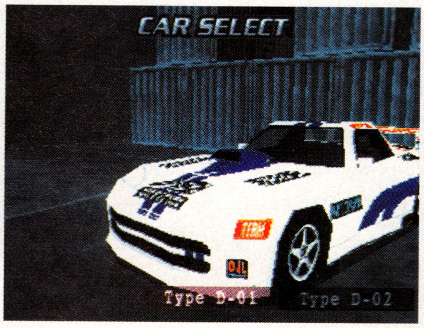
⬆チューン画面では、足回りなどを自分の好きなようにチューンできるのだ。運転の腕だけでなく、チューンの善し悪しも重要だ

⬇エディットモードでは、自由にオリジナルコースを作れるのだ



➡ベイエリアモデル。他のコースと違い近代的な背景が続くのだ

⬆こんなダートも走れるのだ。とはいえ峠仕様の固い足回りではつらすぎるか？



➡登場する車は、見かけはもちろん、性能まで実在の車をモデルにしている

©Sada Soft・ATLUS／CAVE

サムライたちの勇姿を入手!!

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

RPG
SNK
NEO-GEO CD 来春発売予定 価格未定

SNKの2D格闘ゲームとして絶大な人気を誇る『サムライスピリッツ』シリーズ。そのキャラたちが主人公のRPGが登場する。ネオジオCD版での物語は、天草四郎時貞との闘いを描く『邪天降臨之章』と、魔王アンブロジアの復活を企む羅将神ミヅキと地球規模で闘う『妖花慟哭之章』の2つ。それぞれシリーズの1作目・2作目を原作とする。格闘ゲーム本編では明らかにされなかった謎や裏設定がたっぷり盛り込まれた壮大なストーリーは、ファン必見だ。

また、本作の戦闘画面では、他のRPGと同様にカーソルでコマンドを選ぶ方式と、格闘ゲームそのままのコマンド入力との2つが選べるのだ。いずれを選んでも、戦闘画面でのキャラの動きは格闘ゲームそのままの迫力だ。

今回は、2つの章それぞれの最新画面を重要キャラと共に紹介。

戦闘シーンはこんな感じ。2タイプの操作方法から好きな方を選べるぞ

『邪天降臨之章』の序盤より。重要人物の一人、柳生十兵衛の初登場シーンだ

こちらは『妖花慟哭之章』から。花諷院和狆の姿がファンには懐かしすぎる

こちらはオープニングデモより、ナコルル。原作の1・2作目では登場しなかった狼のシクルゥも登場するのだ

画面写真入手!!あのコミックが!!

HAUNTEDじゃんくしょん 聖徒会バッジを追え!

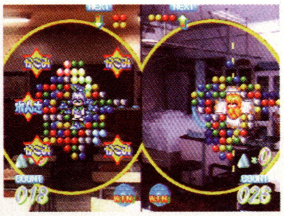
パズル
メディアワークス
PS 1月17日発売予定 5800円

「電撃コミック ガオ」で連載中の、夢来鳥ねむの同名コミックをベースにしたパズルゲーム。今回その画面写真を入手したので、早速紹介するぞ。どんな願でも叶えてくれる「聖徒会バッジ」を7つ集めるために、原作でおなじみの個性豊かな学校霊たちとパズルで勝負していくのだ。

ゲームは、同じ玉を4つ以上並べて消すというもの。玉は上下左右から迫ってくる。それを、ステージ全体を90度単位で回転させることによりうまくそろえて消すというシステムは斬新で、原作ファンならずとも十分楽しめる作り。

夢来鳥ねむの描く魅力的なキャラが総登場。知らない人は原作を読んで予習すべし

玉は上から落ちるだけではなく上下左右から迫ってくるのだ。次の玉が何であるか、どの方向から来るかは「NEXT」に表示される



もちろん、2P対戦プレイも可能だ。上の写真では横に画面分割だが、縦に画面分割も選べるとのこと。やはり対戦はパズルの基本

サンプルロム入手!!

Nage Libre ～螺旋の相剋～

シミュレーション
バリエ
PS 2月発売予定 5800円

5人の美少女たちを操作して敵と戦っていく、RPG要素をふくんだシミュレーションゲームが登場。前作はスーパーファミコンで発売された。その、好評を博したゲームシステムはそのまま受け継いでいるが、キャラやストーリーはPSオリジナルの新作だ。

戦闘はカードバトルでユニークな要素が多い。例として、誕生石と一致するカードが強力になる誕生石システムや、近くの味方が協力してくれるお友達システム、さらに部活の選択で特技が使えたり、似合う服を着せると能力アップする、といったものなどがある。

この5人のキャラを操作して、平和を取り戻すべく、奪われたナージュ像を探しにいく。5人の誕生日によって誕生石は変わるぞ

ゲーム最初の戦闘マップより。まずはナージュ像の持ち去られた異世界へと旅立つべく、神社を目指すのだ

カードバトルによる戦闘。チアリーダー姿で応援してくれているのは「お友達範囲」の仲間。攻撃力がアップ

©SNK/フジテレビ/ASATSU・夢来鳥ねむ/メディアワークス・VARIE

PS版の画面を初公開だ！

ETC

ダイ・ハード トリロジー

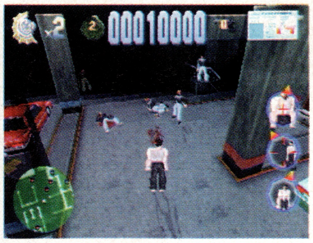
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)

PS 12月発売予定 5800円

人気アクション映画「ダイハード」シリーズをベースにした、3本のゲームが収録されているソフトだ。プレイヤーは映画の主人公ジョン・マクレーンとなってテロリストたちと戦うのだ。

映画と同じ舞台だ

⬆「2」の舞台はワシントン／ダラス空港だった。ゲームでも同じだ



⬆ゲームは当然3本とも、原作と同じ舞台。第1作目「ダイハード」はナカトミ・プラザというビル内だ

3本のゲームは、どれも3D画面だが、システム自体は違うものになっている。

まず、最初の映画、「ダイハード」をベースにしたゲームでは、俯かん視点からマクレーンを操作し、画面に現れたテロリストを銃や手榴弾で撃ち殺してゆくのだ。

「ダイハード2」のゲームは、3Dシューティングで、空港に現れるテロリストたちに照準を合わせて撃ち殺してゆく。

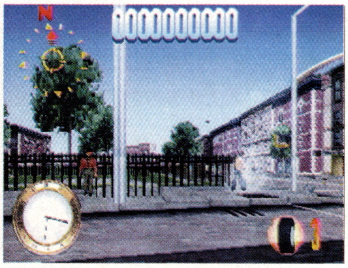
「3」をベースにしたゲームは、カーアクション。テロリストたちが仕掛けた時限爆弾を処理するのが目的。画面左上のナビゲータをたよりに時限爆弾の場所にまで向かう。

⬆「2」をベースにしたこのゲームは3Dシューティング。テロリストを撃つのだ

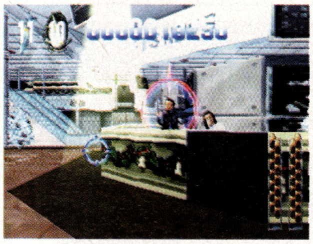
⬆うかつに広い場所に立っていると蜂の巣にされてしまう。物陰に隠れて撃つのが基本だ

⬆第1作をベースにしたこのゲームでは、とにかくまわりに現れる敵を撃ちまくる

⬆一定の時間に間に合わないと爆弾が爆発して町中が火の海になってしまう



⬆「3」はカーアクションとなる。左上のナビゲータを参考にして進む。



⬆テロリストと間違えて民間人を撃ってしまうとボーナスが減ってしまうので気を付けよう

SHINCHAKU DATA

こんな武器もあるのだ

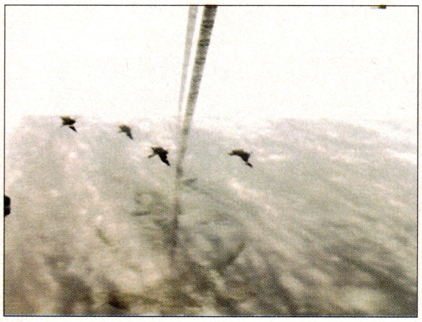
シューティング

テュロック

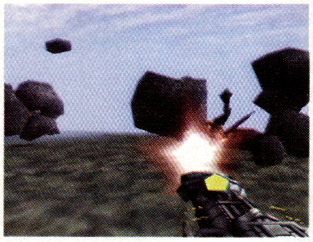
アクレイムジャパン

N64 3月発売予定 価格未定

360度広がる広大な空間のなかで、敵と戦う3Dシューティングの『テュロック』。今回新しい写真を入手したので早速紹介。



➡雄大な大地の上空を鳥たちが飛んでいる。かなり美しい画面だ

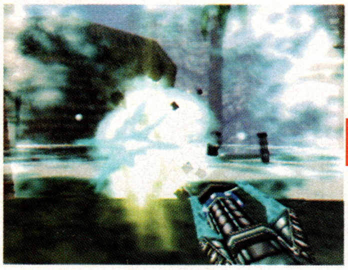


⬆上から大岩が降ってきている。これは、何かのトラップだろうか。くわばらくわばら

今回入手したのは、主人公「テュロック」が新しい武器で敵を撃っているところのもの。『テュロック』には数多くの武器が登場するようだが、その中でもこの武器はかなり威力がありそうだ。

⬆新武器の写真入手！ この武器で敵を撃つと、閃光とともに敵に弾が飛んでゆき…

⬆敵がしばらくの間、固まって動かなくなってしまう。そしてその後



⬆ものすごい閃光、破壊音とともに、爆発して粉々に砕け散るのだ！

©Twentieth Century Fox Film Corporation／Twentieth Century Fox Home Entertainment,Inc."DIE HARD"／Twentieth Century Fox,"DIE HARD2:DIE HARDER"／Twentieth Century Fox,"DIE HARD WITH A VENGEANCE"／Twentieth Century Fox Film Corporation,Cinergi Pictures Entertainment,Inc.and Cinergi Productions NV Inc.All Rights Reserved."Twentieth Century Fox","Fox"and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.･Western Publishing Company/Acclaim Comics/Acclaim Entertainment/Iguana Entertainment

多彩な視点設定が可能だ

スポーツ

フォーミュラ・サーカス

日本物産

PS 発売日未定 5800円

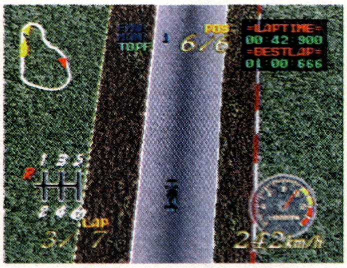
多彩な設定と視点変更が可能なレースゲーム。全部で4戦行われるグランプリを戦っての総合優勝がゲームの最大の目的。このゲームの最大の特徴は、なんといってもたくさんある視点変更だ。普通にプレイヤーが運転しているときでも5つの視点で操作できるが、操作をオートでコンピュータに任せた場合、何と19もの視点変更が可能になるのだ。

トップを目指す!

⇧全部で4戦用意されているグランプリでの総合優勝を目指すのだ

⇧レースに臨む前に、コースや天候に合わせてタイヤなどのセッティングをすることができる

⇧操作をオートにすると、こんな視点も可能。テレビのレース中継みたい



⇧設定によっては、こんな鳥かんのような真上から見た視点も可能だ

⇧これはスタートしたときの視点でオーソドックスなドライバー視点だ。これ以外にも4つの視点がある

アクション

忍たま乱太郎3

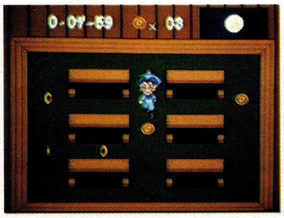
カルチャーブレーン

SFC 12月20日発売予定 6980円

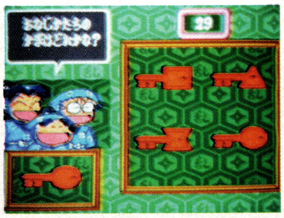
人気アニメーションをベースにしたアクションゲーム第3弾だ。今作でも、乱太郎、きり丸、しんベエの忍たま3人組みのなかから1人を選び、ストーリーにそってステージを1つずつクリアしてゆくという基本的なゲームの進め方は変わらない。しかし、今回は乱太郎の2段ジャンプなど、新しいアクションが追加されていたり、さまざまなサブゲームが楽しめるようになっている。

サブゲームの画面到着

⇧おなじみ忍たま(忍者のたまご)乱太郎たちが活躍するアクションゲーム



⇧これもミニゲームか。見たところ落ちているお金を拾っていくもののようだが、幸せそうなきり丸の顔が印象的だ



⇧今作の特徴は、サブゲームが多いことだ。これは制限時間内にいかにたくさん答えるかというクイズなのかな?

シミュレーション

My dream ~On Airが待てなくて~

日本クリエイト

SS 発売日未定 価格未定

⇧声優を目指す女の子の物語。実際の声優が原案を書いているので、現実にありそうなイベントも結構あるかもしれない

女の子たちの写真が届いたぞ

声優を目指す8人の女の子を描いたシミュレーションゲームだ。彼女たちは、プレイヤーが直接レッスンするというわけではなく、基本的に独自に行動している。プレイヤーは雑誌記者となって彼女たちが声優になれるように導いてあげるのだ。たとえば、声優のアルバイトを募集しているという情報を入手したら、その情報を任意の女の子に教えてあげる、といった具合だ。進め方によっては声優になれなかったりと、いろんなエンディングが用意されている。

⇧女の子たちと接して、彼女たちが声優になれるように導いてあげるのだ

⇧女の子のパラメータを見て、女の子との接し方を決める参考にすることもできる

SHINCHAKU DATA

©Nihon Bussan・NHK/尼子騒兵衛/総合テレビジョン/カルチャーブレーン・日本クリエイト

シューティング

ブラックドーン

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

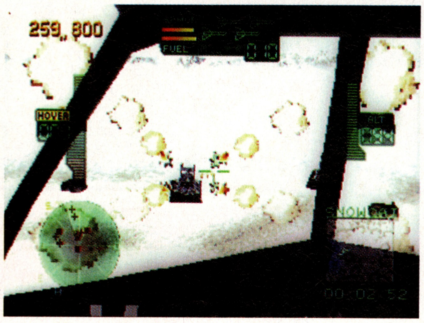
SS 12月発売予定 5800円

PS 12月発売予定 5800円

新規タイトル、2機種で発売

このゲームは、とことんリアルさを追求した、3Dヘリコプターシューティング。実在の戦車や武器が登場し、迫力のドッグファイトや空対陸の戦闘が楽しめるのだ。戦闘中に敵を倒すと、ミサイルや燃料などのアイテムが出現する。それらを駆使して、人質の救出、敵陣の破壊などの、各ステージ毎に与えられた任務を達成していくのだ。操作方法は好みに合わせて4つのモードから選べるぞ。

⬆ナパーム弾を使ってテロリストを攻撃（画面は2枚ともPS版）



➡こちらはパワーアップした4連ミサイルを使用しているところだ

格闘アクション

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

バンダイビジュアル

PS 来春発売予定 価格未定

もうゲーム化。セイバーJが格闘に!!

この10月からテレビ東京系でアニメ化され大人気放映中の「セイバーJ」が、3D格闘ゲームとなって登場するぞ。今回入手したロムはまだまだ開発中のもので、ライムとブラッドベリーを動かすことができるだけのもの。通常動作のみで、必殺技などはまだ入っていない。続報に期待。

ちなみにマリオネットとは、物語の舞台となる、男しか存在しないジャポネスという日本の江戸時代そっくりの国で、女性の代わりとして作られたアンドロイドたちのことなのだ。人間を遥かにしのぐ超スピードと超パワーを持ち、「乙女回路」を使っての一発逆転のパワーアップも可能など、ゲームのシステムも原作の設定を活かしたものになっているのだ。

⬆まだ開発初期段階ではあるが、キャラの特徴は再現されている

テーブル

SUPER CASINO SPECIAL

ココナッツジャパンエンターテイメント

SS 1月発売予定 価格未定

3つのギャンブル画面が来た!!

本格派カジノゲームの登場。遊べるのはルーレット、ブラックジャック、バカラ、レット・イット・ベット、ビデオポーカー、スロットマシン、キノの7種類。いずれも実際のカジノでも人気の高いものばかりだ。今回はその中から3種類の画面写真を公開。

⬆どの数字が選ばれるかを当てるキノ。単純なルールだけに燃えるぞ

⬇おなじみスロットマシン。アメリカのカジノとかだと、ジャックポットを出すと一瞬で数億円が手に入ることも

⬆バカラは、親と子のそれぞれのカードの合計の1の位が9に近いほうが勝ちというルールで、その勝負の結果を予想するものだ

シミュレーション

三國志リターンズ

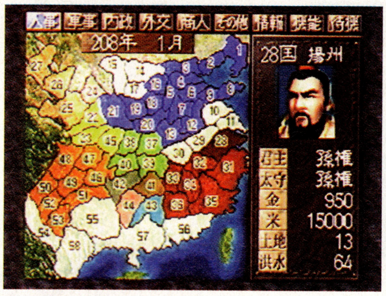
光栄

SS 1月発売予定 6800円

サターン版画面初公開!! 蘇る名作

既に5作目まで発売されている光栄の歴史シミュレーションゲームの名作『三國志』シリーズ。その第1作目がリメイクされ、サターン上に美しい画面で蘇ることになった。早速、入手した画面写真とともに公開するとしよう。

登場武将は全255人。シリーズ最新作などと比べると半分程度であり、システムもシンプル。このため、全くの初心者でも『三國志』の醍醐味を味わうことができるのだ。シミュレーションの入門ソフトとしても推奨の1本。



⬆中国全土を統一するのがゲームの目的だ

⬆戦闘画面。智将・猛将を駆使して闘うのだ

©あかほりさとる／ねぎしひろし／ことぶきつかさ／角川書店／バンダイビジュアル／創通エージェンシー／テレビ東京／KOEI・Virgin Interactive Entertainment／Black Ops Entertainment／COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

スーパーチャイニーズファイターGB

格闘アクション
カルチャーブレーン
GB 12月20日発売予定 3980円

⬆もちろん決めゼリフだってちゃんとあるぞ

⬆ジャック対シュババーン。まさにシュババーンの必殺技「シューティングスターショット」が繰り出されるところだ

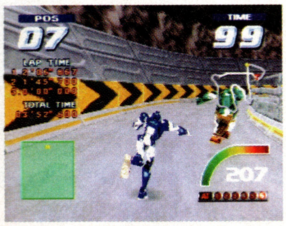
スーパーファミコンで、2年前に発売された『スーパーチャイニーズファイター』がゲームボーイに移植される。『スーパーチャイ』シリーズに登場する12人のキャラクタのなかから1人を選んで闘うのだ。ゲームボーイになっても、いくつかの技の中から選んで装備できる追加必殺技や、相手の攻撃を受け止めて反撃する「スーパーディフェンス」など独特のシステムは健在だ。

ランニング・ハイ

スポーツ
レックスエンタテインメント
PS 3月発売予定 価格未定

車でなく、なんと人が走るという、ユニークなレースゲームだ。プレイヤーは6人の個性的なキャラクタから1人を選んでレースでの優勝を目指す。操作は、オーソドックスなレースゲームと同じように方向キーと加速、減速ボタンで行う。レースでは、ただ走るだけではなく、相手をジャンプで追い越したり、ラリアットで吹っ飛ばして邪魔をするといったこともできる。また、転んだときや、曲がるときの人ならではのアクションはとても楽しいぞ。

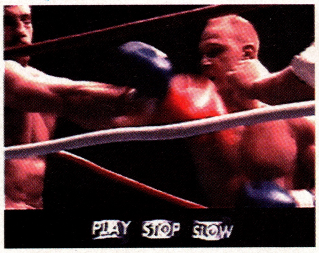
⬆アウチッ！ 壁にあたって転倒。こういった動きが実にユニーク



⬆前を走る敵をラリアットでぶっ飛ばす。格闘的な要素もあるぞ

LEGEND OF K-1

ETC
ポニーキャニオン
SS 1月10日発売予定 4980円



⬆数々の熱戦が収録されている

⬆アンディのインタビューもある

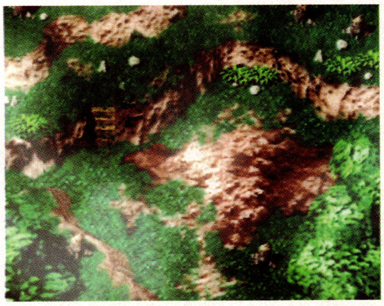
93年に第1回大会が開催されて以来、絶大な人気を誇る立ち技格闘技のトーナメント「K-1GRAND PRI-X」。そのK-1のデータベースがサターンで発売される。このソフトは、94年〜95年に行われたK-1のKOシーンや、全選手のプロフィールなどの様々なデータを収録。特に95年に行われた「K-1GRAND PRI-X95」に関しては、全試合のハイライトシーンと、それぞれ試合の解説を収録。また、アンディ・フグとムサシのインタビューも収録。

G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～

RPG
イマジニア
PS 来春発売予定 価格未定

ゲーム音楽にデーモン小暮、脚本と演出に鴻上尚史、キャラクタデザインに江口達也と、独特のスタッフを起用し話題になった『G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～』がプレイステーションでも発売される。画面写真を早速公開。

⬆スーファミ版の戦闘画面。プレステではどうなるのか楽しみだ



⬆今回入手したプレイステーション版の画面写真。まだキャラクタ等は入っていないが、背景などはかなり細かく描かれている

週刊 新着情報局 号外

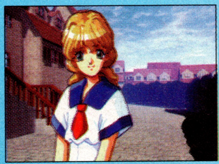
●ニンテンドウ64の『マリオカート64』に、コントローラが同梱されることは知っているかな。しかもそのコントローラは単体では売っていない、ブラックとグレーの2色でできているカッコイイやつだ。写真を入手したので公開するぞ。

●マイクロキャビンがプレイステーションに参入決定！ タイトルはパソコンで人気のRPG『英雄志願』だ。発売は来春、価格は6800円を予定。またサターンでも同じく来春発売の予定だ。

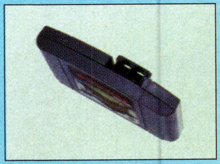
●セタからニンテンドウ64で発売される『森田将棋64』には通信機能が搭載されることが判明。これによって電話回線を使って同じソフトを持っている人との対局ができるのだ。しかも、ソフト自体にモデム機能が内蔵されているので、カートリッジに直接電話回線をつなぐだけで、通信用の付属品等を買わなくてもOKというスグレモノだ。

●恋愛シミュレーション『エーベルージュ』がタカラからプレイステーションとサターンで発売される。サターン版の画面写真を入手したぞ。詳しくはP.138のパソコン共和国をみてね。

●タイトーから『ブロック崩し』タイプのゲーム、『アルカノイド Ｄｏｈ ｉｔ Ａｇａｉｎ(仮称)』がスーパーファミコンで発売される。発売日は97年1月、価格は4980円の予定だ。



⬆タカラから発売される『エルベルージュ』のサターン版画面



⬆セタの『森田将棋64』のカートリッジ。電話線をつなぐ穴が見える。楽しみだ

⬆マイクロキャビンのPS初参入作品『英雄志願』のヒロイン、アヤメ

⬆『マリオカート64』に同梱されるコントローラ。こいつはシブすぎる

SHINCHAKU DATA

©レックスエンタテインメント／制作 システムサコム・カルチャーブレーン・Imagineer／サードステージ／江川達也／ミュージックチェイス・PONY CANYON・Nintendo・MICRO CABIN／BREAK・SETA CORPORATION／RANDAMHOUSE／NIHON SHOGI NETWORK／JAPAN SHOGI ASSOCIATION・FUJITU REPROGRAM／TAKARA

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30　10/21～10/27

1 ルナ シルバースターストーリー
SS 角川書店／ゲームアーツ／10月25日発売／6800円
サターン久々の正統派RPGであったが、予想以上の反響で頭一つ抜け出しトップ。キャラクタを前面に押し出したのもプラスだったようだ。
NEW　12万1480本

2 ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

PS コナミ／10月25日発売／5800円
サターンの『ルナ』には及ばなかったものの、『スタグラ』『オウバード』を押さえてプレイステーション内では今週一番の売り上げ。完売した店も多かったようだ。
NEW　7万6070本

3 スターグラディエイター

PS カプコン／10月25日発売／5800円
アーケードからのスピード移植で第3位にランクイン。アクの強いキャラクタから敬遠している人もいるようなので、知名度が上がるに連れてさらに伸びるかも。
NEW　6万3830本

順位	前回	タイトル	機種	メーカー／発売日／価格	本数
4	NEW	オウバードフォース	PS	バンダイ／10月25日発売／6800円	5万8820本
5	NEW	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	NG-CD	SNK／10月25日発売／8800円	2万9700本
6	2↓	ピクロス2	GB	任天堂／10月19日発売／3000円	2万9290本
7	1↓	ラングリッサーⅢ	SS	日本コンピューターシステム（メサイヤ）／10月18日発売／6200円	2万8760本
8	NEW	マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	SS	東芝EMI／10月25日発売／6800円	2万2160本
9	21↑	ポケットモンスター緑	GB	任天堂／2月27日発売／3980円	1万6780本
10	20↑	ポケットモンスター赤	GB	任天堂／2月27日発売／3980円	1万6680本

©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店／JAM・KONAMI／KCET・CAPCOM

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

業界最多！日本全国1300店舗のデータを分析、1週間の総実売本数を完全推定！

今週は久しぶりの新作ラッシュ。ランキングに勢いが出てくると、記事を書いてるほうもなんか張り合いが出てくるから不思議だ。さて、今週の「DATA DYNAMITE！」ではアーケードゲームのインカムTOP10を発表。登場以来圧倒的な人気を誇る『バーチャファイター3』の牙城に迫るゲームが出るか？が注目だ。

10/21～10/27 全国推定実売本数

ゲーム市場景気回復宣言！新作ラッシュのなか、PS包囲網を突破し『ルナ』がトップ！

10月に入ってから、まさに空っ風が吹いていたゲームソフト市場。じつは10月になってから、いまだ発売週に10万本を超えたタイトルがないのだ。だが、その苦しみも先週までの話。今週はTOP10のうち6本が新作、そしてトップが10万本を超えるセールスを記録するという、久々に活気のあるランキングとなった。

1位を獲得したその『ルナ』だが、もともと92年に発売されたメガCD版のリメイクということで、市場の期待度はさほどでもなかった。しかし蓋を開けてみれば、『ヴァンダルハーツ』『スターグラディエーター』『オウバードフォース』のプレイステーション3大有力タイトルを抑え、堂々のトップ。市場の予想を上回るセールスとなり、完売した店もかなり出たもようだ。サターンのソフトとしては久しぶりの正統派RPG、また現在のサターンユーザーの中でメガCD版をプレイした人が少なく、結果的に新作と変わらぬ認知をされたことがヒットの要因か。

2位から4位まではプレイステーションの有力タイトルがしのぎを削った結果、『ヴァンダルハーツ』が7万5000本強で2位を確保。だが、どのタイトルも突き抜けるところまでいかなかったのは、やはりプレイステーションユーザーを3本で食い合ってしまったのが原因か。

5位にはNEO-GEO CDの『KOF'96』がランクイン。普段あまり活気のないNEO-GEO市場がここぞとばかり沸騰、価格の安さもあって先行発売されたロム版以上の売れ行きを示し、発売即完売の店舗が続出している。ハードの普及率を考えるとこの数値は驚異的であり、いかに熱狂的なユーザーが多いかを思い知らされた。もはや完全にマニアだけの市場を形成している観があり、今後シェアを伸ばすのは困難だろうが、人気タイトルがある限りは独自の市場が存続するだろう。

その他ではスーパーファミコンの動きが目立った。18位に『タワードリーム』、21位に『マーヴェラス』がランクイン。特に『タワードリーム』は、久々に発売週に1万本を超すセールスを記録している。

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 10/21〜10/27

PS

1	ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明〜	7万6070本
2	スターグラディエーター	6万3830本
3	オウバードフォース	5万8820本
4	アークザラッド(PSザ・ベスト)	1万6270本
5	童夢の野望 〜F1 GP NIPPONの挑戦〜	1万5970本
6	女神異聞録 PERSONA	1万3840本
7	フィッシュアイズ	1万1850本
8	ギャロップレーサー	1万1350本
9	COOL BOARDERS	9990本
10	BIO HAZARD	8210本

上位に4本の新作が入り、かなりフレッシュな顔ぶれとなった。4位のベスト版『アーク』は、『II』の前にプレイしておこうという新規ユーザーに好評。5位『童夢の野望』は外見と裏腹にドライブ要素のまったくない超マニアックなシミュレーションだが、なかなかの成績となった。

SS

1	ルナ シルバースターストーリー	12万1480本
2	ラングリッサーIII	2万8760本
3	マスター・オブ・モンスターズ 〜ネオ ジェネレーションズ〜	2万2160本
4	サクラ大戦	1万3240本
5	ストリートファイターZERO2	9400本
6	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	7420本
7	三國志V	5630本
8	エターナルメロディ	4830本
9	BATSUGUN	4430本
10	ワールドシリーズベースボールII	4240本

『ルナ』が先週トップの『ラング』に大差をつけて1位を奪取。3位にはいまだに勢いの残る『サクラ』を押しのけて『マスター・オブ・モンスターズ』が食い込んだ。ただ2週連続で総合TOP30のトップをサターンソフトが取った割には、全体的な売れ行きは今一つ伸びていない感じだ。

N64&SFC

1	タワードリーム	1万0550本
2	マーヴェラス 〜もうひとつの宝島〜	8940本
3	ウェーブレース64	5880本
4	スーパードンキーコング2	4270本
5	スーパーマリオ64	2940本
5	実況パワフルプロ野球 '96開幕版	2940本
7	サラブレッドブリーダーIII	2830本
8	スーパー桃太郎電鉄DX	2470本
9	星のカービィ スーパーデラックス	2380本
10	Parlor! Mini3	2240本

『タワードリーム』『マーヴェラス』と有力タイトルを迎え、久しぶりに活気のあるランキングとなった。とはいえゲームボーイに目を向けると、新作『ヨッシーのパネポン』が1万3000本弱と『タワードリーム』以上の成績を記録しており、またも任天堂勢に主役を奪われた観あり。

11〜30

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/発売日/価格	本数
11	8↓	アークザラッド(PSザ・ベスト)	PS	SCE/7月12日発売/2800円	1万6270本
12	NEW	童夢の野望 〜F1 GP NIPPONの挑戦〜	PS	OZクラブ/10月25日発売/6800円	1万5970本
13	3↓	女神異聞録 PERSONA	PS	アトラス/9月20日発売/6800円	1万3840本
14	5↓	サクラ大戦	SS	セガ/9月27日発売/6800円	1万3240本
15	NEW	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂/10月26日発売/3000円	1万2720本
16	4↓	フィッシュアイズ	PS	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)/10月10日発売/5800円	1万1850本
17	13↓	ギャロップレーサー	PS	テクモ/9月27日発売/5800円	1万1350本
18	NEW	タワードリーム	SFC	アスキー/10月25日発売/8000円	1万0550本
19	7↓	COOL BOARDERS	PS	ウェップシステム/8月30日発売/5800円	9990本
20	12↓	ストリートファイター ZERO2	SS	カプコン/9月14日発売/5800円	9400本
21	NEW	マーヴェラス 〜もうひとつの宝島〜	SFC	任天堂/10月26日発売/6800円	8940本
22	26↑	BIO HAZARD	PS	カプコン/3月22日発売/5800円	8210本
23	18↓	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ/7月26日発売/5800円	7430本
24	9↓	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SS	バンダイ/9月20日発売/4800円	7420本
25	17↓	スマッシュコート	PS	ナムコ/9月6日発売/5800円	6670本
26	NEW	ボトム オブ ザ ナインス 〜メジャーリーグヒーローズ〜	PS	コナミ/10月25日発売/5800円	6650本
27	6↓	キングオブパーラー	PS	ティー・イー・エヌ研究所/10月18日発売/6800円	6490本
28	11↓	サイキックフォース	PS	タイトー/10月4日発売/5800円	6380本
29	14↓	ウェーブレース64	N64	任天堂/9月27日発売/9800円	5880本
30	16↓	三國志V	SS	光栄/9月27日発売/9800円	5630本

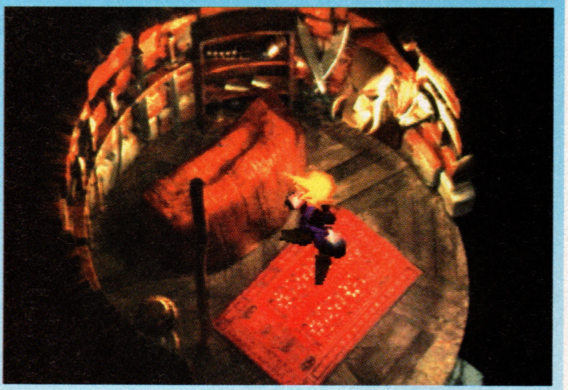
※このランキングは以下の各社のご協力により、全国1300店舗の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。なお、推定実売本数は実際の本数と上下5%程度の誤差が生じることがあります。ご了承ください。 ★データ協力:あくと内ファミコンランド中部本部・カメレオンクラブ・TVパニック・ドキドキ冒険島・ブルート・わんぱくこぞう・メディアクリエイト

READERS REQUEST 20

読者前人気TOP20 10/25発売号アンケート集計

本誌10/25発売号での買いたいソフト

REAL RANKING



1 ファイナルファンタジーⅦ

PS スクウェア／1月31日発売予定／6800円

今回から「マテリア」というシステムが登場。「マテリア」を手に入れることにより、さまざまな魔法やアビリティ、果ては召喚術まで使えるようになるぞ。

1➡ 172

2 ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

SFC エニックス／12月6日発売予定／8700円

スーパーファミコン版ではプロローグに主人公である勇者の父、オルテガのエピソードが挿入される。勇者が生まれてすぐに、魔王を倒して世界に平和を取り戻すため、冒険に旅立ったオルテガの勇姿を見ることができるぞ。ファミコン版にはなかっただけに期待だ。

2➡ 95

3 新スーパーロボット大戦

PS バンプレスト／12月13日発売予定／6800円

毎回新しく追加されるキャラクタが楽しみなこのシリーズ。今回は、Vの字切りがカッコいいボルテスVや腹部の顔がイカすガイキング、社長で小学生の竹尾ワッ太が乗り込むトライダーG7などが登場する。どれも懐かしくて、それでいて斬新なロボットたちだ。

3➡ 84

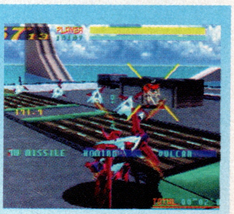
4 サガ フロンティア

PS スクウェア／3月発売予定／価格未定

『FF』シリーズとは異なった独特のシステムが魅力だが、『フロンティア』にもその伝統は、しっかり受け継がれている。それぞれに異なった世界観を持つ領域（リージョン）が混在するゲームフィールドを渡り歩いて、仲間を集めていくのが楽しそうだ。

7⬆ 61

5 電脳戦機バーチャロン



SS セガ／11月29日発売予定／5800円

サターン版のオリジナルの要素として、ランキングモードが追加された。これは1人用プレイ時に、そのゲーム内容を分析し、点数や称号などで評価を行うもの。ただ敵を倒していくだけではいい評価を得ることはできない。対人対戦とは違った楽しみ方ができるぞ。

5➡ 54

上位2強をはじめ大勢に変化なし

今週はご覧のとおり、先週のランキングと比べてもほとんど順位に変動はない。1位は手堅く票をまとめた『ファイナルファンタジーⅦ』。来年明けに控えたこのビッグタイトルは、プレイステーションユーザーでなくても気になる存在だ。ゲームにそれほど興味を持たない一般層をも取り込んで、ハード購入の大きな要因となっているのは、最近のプレイステーションの売れ行きを見ても間違いない。2位は『ドラゴンクエストⅢ』。過去の作品がハイクオリティで復活するのは最近の流行だが、これはその最たるものだ。また「性格システム」などの新要素にも期待が集まっている。

さて、ランキング全体を見回してみると、ほとんどすべて過去の人気作品の続編、もしくは移植作で占められているのに気づく。その中で、15位に入った『金田一少年の事件簿』は、数少ないオリジナル作品であり、同名人気コミックの初のゲーム化である。TVドラマでも成功を果たしたが、ゲームの世界ではどうだろうか。

順位	前回	タイトル	機種	メーカー／発売予定／価格	票数
6	11⬆	ファイナルファンタジータクティクス	PS	スクウェア／来春発売予定／価格未定	43
7	11⬆	BIO HAZARD2	PS	カプコン／3月発売予定／価格未定	41
7	14⬆	エネミー・ゼロ	SS	ワープ／12月13日発売予定／6800円	41
9	8⬇	天外魔境 第四の黙示録	SS	ハドソン／1月14日発売予定／6800円	40
10	4⬇	マリオカート64	N64	任天堂／12月14日発売予定／9800円	39
11	10⬇	レイジレーサー	PS	ナムコ／12月3日発売予定／5800円	38
11	12⬆	テイルズ オブ デスティニー	PS	ナムコ／来年春発売予定／価格未定	38
13	12⬇	下級生	SS	エルフ／発売日未定／価格未定	33
14	−⬆	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン／12月6日発売予定／8300円	25
15	12⬇	金田一少年の事件簿 ～悲報島新たなる惨劇～	PS	講談社／11月29日発売予定／5800円	23
16	15⬇	ブシドーブレード	PS	スクウェア／3月14日発売予定／5800円	22
16	18⬆	ぷよぷよ通 決定盤	PS	コンパイル／11月15日発売予定／4800円	22
18	16⬇	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	N64	エニックス／11月22日発売予定／9800円	20
19	18⬇	不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	GB	チュンソフト／11月22日発売予定／3900円	19
20	−⬆	ソウルエッジ	PS	ナムコ／12月20日発売予定／5800円	17

©スクウェア・エニックス・葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO・SEGA

※このデータは、本誌10／25発売号の読者アンケートから無作為に500通を選び、集計したものです。

DATA DYNAMITE!

「REAL RANKING」最後のページは週替わりの情報満載ページ、その名も「DATA DYNAMITE！」。今週はアーケードゲームのインカムランキングTOP10を発表するぞ。なお、対象はビデオゲームに限定するので、メダルゲーム、プライズ、占い等はこのランキングには含まない。

栄えある第1回のトップは、2位の5倍近いポイントを稼いだ『バーチャファイター3』。登場以来圧倒的な強さを誇っており、今後もしばらく独走状態が続きそうだ。

アーケードゲームTOP10 10/21～10/27

1 バーチャファイター3

セガ

2体の新キャラ、高低差のあるフィールド、避けボタンなど、意欲的な新要素が加えられた『3』。ただ2体の新キャラのうち、鷹嵐はダウンしにくいという特性をつかれ、現状ではかなり不利。求む鷹嵐マスター！

2078ポイント

2 電脳戦機バーチャロン

セガ

コンシューマでの発売ということになると、気になるのがその後のアーケードでの売り上げ。『鉄拳』のようにコンシューマでのヒットがアーケードにつながるようなら、さらに人気を持続することも不可能ではない。

418ポイント

3 東京ウォーズ

ナムコ

4人同時対戦まで可能な3Dバトルタンクシューティング。1人プレイもできるが、やはり4人で対戦してこそこのゲームは楽しい。店舗によっては『バーチャ3』をしのぐ売り上げを記録しているのだ。

398ポイント

順位	タイトル	メーカー	ポイント
4	ギャロップレーサー	テクモ	285ポイント
5	アクアジェット	ナムコ	270ポイント
6	アルペンサーファー	ナムコ	188ポイント
7	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	176ポイント
8	セガツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	172ポイント
9	バーチャファイター2.1	セガ	170ポイント
10	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	140ポイント

©SEGA・NAMCO

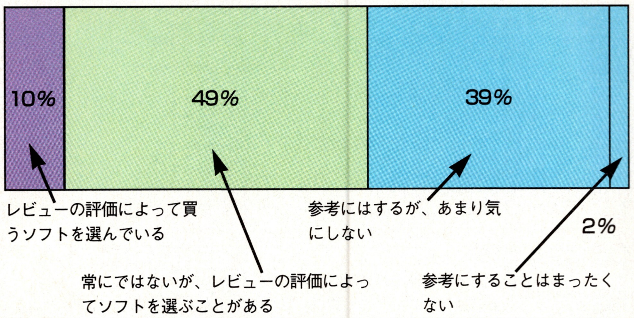
10/25発売号アンケート速報 ゲーム雑誌の「ソフトレビュー」読者はどれほど信用してる？

アンケートでの意識調査速報をお届けするこのコーナー。今週のお題は「あなたはレビューを信じますか？」。

ゲーム雑誌のソフトレビュー（点数などによる評価）は、ユーザーのソフト購入の目安となったものの、そこでの評価によって売れ行きまでもが左右されてしまう、というマイナス面も指摘されてきた。だが、本当のところユーザーはどれくらいレビューを信用しているのだろうか？

さてその結果だが、半数近くの人は「常にではないが、評価によって選ぶこともある」と答え、レビューの評価によってソフトを選んでいるという人を合わせると、全体の6割は何らかの形でレビューを購入の目安にしていることがわかる。だが逆に「気にしない」という人も4割おり、一口にレビューによってユーザーの購買が左右される、と言うのは言い過ぎだろう。

Q．あなたはゲームソフトを買うときに、雑誌のレビュー記事（ソフトの評価）をどの程度参考にしますか。次の4つから選んでください。



店長のホンネ

マルチメディアコンビニエンス ブルート高円寺駅店 上野智司さん

ライトユーザーの取り込みが重要に

【ソフトの売れ行き】この高円寺駅店に限れば、『ルナ』がダントツ。最近サターンで有力なタイトルが少なかったので、ユーザーさんが飛びついたという感じです。逆に『スターグラディエーター』や『ヴァンダルハーツ』は若干動いたという程度。ただ、プレイステーションのソフトは発売後も、じりじりと伸びるので、今の段階で売れた売れないを論じるのは早いと思います。

【店長よもやま話】駅の1階という立地は、究極的にライトユーザーが多いんですよ。ですから、発売日に並んでも買うというヘビーユーザーが少ない替わりに、既発タイトルがよく動きます。『バイオハザード』や『にゃんとワンダフル』が口コミで売れたりしていますから。ライトユーザーには、発売日がいつかとかは関係ないんですよ。

今はライトユーザーが増えているので、その層をいかに取り込んでいくかが、生き残りの条件になるのでしょう。この店舗も、そういう試みからオープンしたんです。

※アーケードゲームTOP10は、以下の各店より提供頂いたインカムのデータを、編集部独自の方法で集計し、ポイント化したものです。★データ協力：池袋GIGO・新宿スポーツランド中央口店・ハイテクランドセガ秋葉原・ハイテクランドセガ渋谷・プラボ赤坂店・プラボ千日前店・プレイシティキャロット巣鴨店
※マルチメディア コンビニエンス ブルート高円寺駅店：東京都杉並区高円寺南4－48－2／TEL (03) 3337-6674／営業時間＝10:00～24:00（年中無休）

'96 11/8

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.Game¥Gear.PC-FX.NeoGeo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

プレイステーション

11月8日	3D Lemmings	PZL	SCE（SCEI）	5800円	0001
11月8日	WIPEOUT XL	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0002
11月8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0003
11月8日	オリンピックサッカー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0004
11月8日	TECMO SUPER BOWL	SPT	テクモ	6800円	0005
11月8日	ナムコミュージアムVOL.4	ETC	ナムコ	5800円	0006
11月8日	それ行けXココロジー～心♥が教える恋・結婚・人生～	ETC	ポリグラム	5800円	0007
11月15日	タイム コマンドー	格闘	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0008
11月15日	Twisted Metal	ACT	SCE（SCEI）	5800円	0009
11月15日	BELTLOGGER 9	STG	元気	6300円	0010
11月15日	ぷよぷよ通 決定盤	PZL	コンパイル	4800円	0011
11月15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	SPT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0012
11月15日	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5800円	0013
11月15日	怪獣戦記	SLG	プロデュース	5800円	0014
11月22日	ぐっすんぱらだいす	ACT	アイレム	5800円	0015
11月22日	ボイスパラダイス エクセラ	ADV	アスク講談社	6800円	0016
11月22日	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A	STG	アスミック	2800円	0017
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0018
11月22日	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家 エアランドバトル	SLG	SCE	2800円	0019
11月22日	Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97	SPT	コナミ	5800円	0020
11月22日	AIR GRAVE	STG	サントス	5800円	0021
11月22日	コブラ・ザ・シューティング	STG	タカラ	5800円	0022
11月22日	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝	SPT	トミー	2800円	0023
11月22日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0024
11月22日	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	2800円	0025
11月22日	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0026
11月22日	エターナルメロディ	ADV	メディアワークス	5800円	0027
11月29日	TFX	SLG	イマジニア	7800円	0028
11月29日	IMAGEGUN & TFX Fight Maniac Set	SLG	イマジニア	13800円	0029
11月29日	PANZER GENERAL	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0030
11月29日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0031
11月29日	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～	格闘	SCE	5800円	0032
11月29日	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0033
11月29日	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	2800円	0034
11月29日	DESERTED ISLAND	SLG	KSS	5800円	0035
11月29日	麻雀大会II Special	TBL	光栄	6800円	0036
11月29日	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～	ADV	講談社	5800円	0037
11月29日	NBAパワーダンカーズ2	SPT	コナミ	5800円	0038
11月29日	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0039
11月29日	スーパーフットボールチャンプ	SPT	タイトー	5800円	0040
11月29日	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	データイースト	5800円	0041
11月29日	V-Tennis2	SPT	トンキンハウス	5800円	0042
11月29日	東方珍遊記 はーふりんぐはーつ	ADV	ナグザット	6800円	0043
11月29日	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー	STG	バンプレスト	5800円	0044
11月29日	(PS・ザ・ベスト)第４次スーパーロボット大戦Ｓ	SLG	バンプレスト	2800円	0045
11月29日	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	2800円	0046
12月1日	NoëLクリスマススペシャルパッケージ（12月31日までの限定販売）	ETC	パイオニアLDC	未定	0047
12月3日	レイジレーサー	SPT	ナムコ	5800円	0048
12月6日	ToPoLo	ETC	アートディンク	5800円	0049
12月6日	エクストラブライト	STG	アスキー	5800円	0050
12月6日	ガボールスクリーン	ETC	アンティノスレコード	3200円	0051
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ハーミィホッパーヘッド	ACT	SCE	2800円	0052
12月6日	DEPTH	ETC	SCE	4800円	0053
12月6日	パラッパラッパー	ACT	SCE	4800円	0054
12月6日	クラッシュ・バンディクー	ACT	SCE	4800円	0055
12月6日	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0056
12月6日	ファーストクイーンⅣ	SLG	呉ソフトウェア（呉ソフトウェア工房）	5800円	0057
12月6日	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0058
12月6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2～LOVE　LOVE　ハニー争奪戦～	ACT	コトブキシステム（ケムコ）	5800円	0059
12月6日	Jewels of the Oracleオラクルの宝石	PZL	サン電子（サンソフト）	5980円	0060
12月6日	らんま1/2バトル・ルネッサンス	格闘	小学館プロダクション	6800円	0061
12月6日	DX億万長者ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0062
12月6日	(PS・ザ・ベスト)チョロQ ver.1.02	SPT	タカラ	2800円	0063
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ドラゴンボールZ アルティメットバトル22	格闘	バンダイ	2800円	0064
12月6日	ブルーフォレスト物語～風の封印～	RPG	ライトスタッフ	5800円	0065
12月上旬	超人学園ゴーカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0066
12月上旬	Foumula 1	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0067
12月上旬	ステークスウィナー ～GI完全制覇への道～	ACT	ザウルス	5800円	0068
12月13日	トゥルーラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0069
12月13日	ヘヴンズゲート	格闘	アトラス	5800円	0070
12月13日	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0071
12月13日	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0072
12月13日	ペブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0073
12月13日	ロジック麻雀 創龍	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0074
12月13日	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0075
12月13日	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0076
12月13日	DARIUS 外伝	STG	ベック	5800円	0077
12月17日	ロックマン8　メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0078
12月20日	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0079
12月20日	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0080
12月20日	ワイルド　アームズ	RPG	SCE	5800円	0081
12月20日	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0082
12月20日	ライトニングレジェンド	格闘	コナミ	5800円	0083
12月20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0084
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0085
12月20日	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5800円	0086
12月20日	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0087
12月20日	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0088
12月20日	ソウルエッジ 限定セット	格闘	ナムコ	9800円	0089
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0090
12月20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	格闘	バンダイ	19800円	0091
12月20日	スター・ウォーズ　レベルアサルト2	STG	BPS	6800円	0092
12月20日	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0093
12月20日	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0094
12月中旬	ガイアシード	STG	テクノソレイユ	5800円	0095
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0096
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0097
12月27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0098
12月27日	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0099
12月27日	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0100
12月27日	闘神伝3	格闘	タカラ	5800円	0101
12月下旬	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0102
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0103
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦　限定版プラモ付き	SLG	バンダイ	6800円	0104
12月未定	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0105
12月未定	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0106
12月未定	マイティヒット～Mighty Hits～	STG	アルトロン	5800円	0107
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0108
12月未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0109
12月未定	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0110
12月未定	NHL FACE OFF	SPT	SCE（SCEI）	未定	0111
12月未定	ダイ・ハード トリロジー	ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0112
12月未定	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0113
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克己～	ACT	サン電子（サンソフト）	6300円	0114
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ 限定版	ACT	サン電子（サンソフト）	6800円	0115
12月未定	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0116
12月未定	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0117
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0118
12月未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	SPT	トミー	5800円	0119
12月未定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0120
12月未定	魔法少女プリティサミーPart 1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0121
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0122
12月未定	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0123
12月未定	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	未定	0124
12月未定	Go II Professional 対局囲碁	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0125
96年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0126
96年未定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0127
96年未定	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0128
96年未定	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0129
96年未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0130
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー	ADV	アスミック	6800円	0131
1月10日	シティーブラボー！～City Bravo！～	SLG	アルトロン	6800円	0132
1月10日	同級生麻雀	TBL	アローマ（ユーメディア）	6800円	0133
1月10日	RACINGROOVY	SPT	サミー工業	5800円	0134
1月10日	ゲームの達人2	TBL	サン電子（サンソフト）	8900円	0135
1月10日	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0136
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0137
1月上旬	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0138
1月17日	シヴィザード	SLG	アスミック	5800円	0139
1月17日	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0140
1月17日	HAUNTED じゃんくしょん 聖徒会バッチを追え！	PZL	メディアワークス	5800円	0141
1月中旬	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0142
1月24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮称）	ETC	アスミック	4900円	0143
1月24日	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0144
1月31日	Ｉ．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0145
1月31日	ファイナルファンタジーⅦ	RPG	スクウェア	6800円	0146
1月31日	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0147
1月31日	プロロジック麻雀　牌神	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0148
1月下旬	AZITOーアジトー	SLG	アステックトゥーワン	5800円	0149
1月下旬	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0150
1月下旬	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0151
1月下旬	スターウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0152
1月未定	IRON MAN/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0153
1月未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0154
1月未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0155
1月未定	サンプラス エクストリームテニス	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0156
1月未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0157
1月未定	Metaphlist～μ.X.2297～	STG	A.D.M.	未定	0158
1月未定	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0159
1月未定	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0160
1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0161
1月未定	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	未定	0162
1月未定	三国志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0163
1月未定	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0164
1月未定	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	J・ウィング	6800円	0165
1月未定	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0166
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0167
1月未定	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0168
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	6800円	0169
1月未定	同級生2 EXTRA　BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0170
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0171
1月未定	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0172
1月未定	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0173
1月未定	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0174
1月未定	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0175
1月未定	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0176
1月未定	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0177
1月未定	ProofClub　プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0178
2月上旬	デストラクションダービー２　DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	未定	0179
2月14日	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0180
2月14日	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0181
2月中旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0182
2月未定	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0183
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0184
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0185
2月未定	SPACE JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0186
2月未定	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0187

<カレンダーの見方>赤字は発売日が変更されたもの、青字は初登場のものです。価格は特に表記のないものは税別、(込) は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

来春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ACT	ファミリーソフト	5800円	0303
来春	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0304
来春	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0305
来春	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0306
来春	英雄志願	ETC	マイクロキャビン	6800円	0307
来春	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0308
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0309
来春	ゼロヨンチャンプ Doozy-J	SPT	メディアリング	未定	0310
来春	RUN ABOUT “ランナバウト”	ACT	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0311
来春	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0312
6月未定	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0313
来夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0314
来夏	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0315
来夏	修羅の門	格闘	講談社	6800円	0316
来夏	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0317
来夏	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGビクター	未定	0318
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0319
97年未定	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	未定	0320
97年未定	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0321
97年未定	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0322
97年未定	G王 KING OF GAMES（仮称）	ETC	クレフ	未定	0323
97年未定	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0324
97年未定	ホームドクター	ETC	サクセス	未定	0325
97年未定	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0326
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0327
97年未定	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	未定	0328
97年未定	ザ・マスターズ ファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0329
97年未定	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0330
97年未定	ナムコミュージアムVOL．5	ETC	ナムコ	未定	0331
97年未定	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0332
97年未定	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0333
97年未定	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0334
97年未定	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	未定	0335
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0336
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0337
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0338
発売日未定	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0339
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0340
発売日未定	ボイスファンタジア	ADV	アクス講談社	未定	0341
発売日未定	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0342
発売日未定	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0343
発売日未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0344
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0345
発売日未定	オメガブースト	STG	SCE	未定	0346
発売日未定	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0347
発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0348
発売日未定	ワンダラーズショック ～1950 アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0349
発売日未定	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0350
発売日未定	APACHE（仮称）	SLG	ガスト	未定	0351
発売日未定	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0352
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0353
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0354
発売日未定	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0355
発売日未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0356
発売日未定	QUANTUM GATE～悪夢の序章～	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0357
発売日未定	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0358
発売日未定	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0359
発売日未定	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0360
発売日未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0361
発売日未定	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0362
発売日未定	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0363
発売日未定	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	未定	0364
発売日未定	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0365
発売日未定	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0366
発売日未定	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0367
発売日未定	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0368
発売日未定	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0369
発売日未定	雷電DX	STG	セイブ開発	未定	0370
発売日未定	MKトリロジー	格闘	ソフトバンク	未定	0371
発売日未定	ヘクセン	ACT	ソフトバンク	未定	0372
発売日未定	ベドラム	ACT	ソフトバンク	未定	0373
発売日未定	ウォーゴッズ	格闘	ソフトバンク	未定	0374
発売日未定	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0375
発売日未定	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	未定	0376
発売日未定	リターンファイヤー	ACT	ソフトバンク	未定	0377
発売日未定	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0378
発売日未定	RAMA(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0379
発売日未定	The Last Express（仮称）	ADV	ソフトバンク	未定	0380
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0381
発売日未定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0382
発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0383
発売日未定	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0384
発売日未定	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0385
発売日未定	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0386
発売日未定	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0387
発売日未定	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	未定	0388
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0389
発売日未定	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0390
発売日未定	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0391
発売日未定	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0392
発売日未定	NoëL2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0393
発売日未定	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0394
発売日未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	バリエ	未定	0395
発売日未定	地獄先生ぬ～べ～（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0396
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0397
発売日未定	バトル オブ ・・・（仮称）	SLG	バンプレスト	未定	0398
発売日未定	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0399
発売日未定	魔導都市エルピス（仮称）	RPG	bバンプレスト	未定	0400
発売日未定	Max Racer	SPT	PD	未定	0401
発売日未定	JTCC・全日本ツーリングカー選手権	SPT	BPS	5800円	0402
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0403
発売日未定	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0404
発売日未定	オーガリアン～亜人伝～(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0405
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0406
発売日未定	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0407
発売日未定	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0408
発売日未定	ARMORED CORE（仮称）	SLG	フロムソフトウェア	5800円（予価）	0409
発売日未定	SHADOW TOWER（仮称）	RPG	フロムソフトウェア	5800円（予価）	0410
発売日未定	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0411
発売日未定	甲子園V(仮称)	SPT	魔法	未定	0412
発売日未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0413
発売日未定	さるかにハムぞう（仮称）	PZL	メディアワークス	未定	0414
発売日未定	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0415
セガサターン					
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	格闘	SNK	5800円	0416
2月未定	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0188
2月未定	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0189
2月未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0190
2月未定	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	ADV	SME	7800円	0191
2月未定	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0192
2月未定	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0193
2月未定	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0194
2月未定	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	J・ウィング	8900円	0195
2月未定	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルメディアアート（CSCメディアアート）	5800円	0196
2月未定	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・ヌ研究所	5800円	0197
2月未定	まねき猫の小判 EVOLUTION（仮称）	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0198
2月未定	ファーランドストーリー（仮称）	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0199
2月未定	TILK～青い海からきた少女	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0200
2月未定	ユニバーサル公式ガイドVOL.1	TBL	日本シスコン	6800円	0201
2月未定	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0202
2月未定	HASHIRIYA 狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0203
2月未定	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	未定	0204
2月未定	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0205
2月未定	バトルバクス	SLG	バンタン電脳工場	5800円	0206
2月未定	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0207
2月未定	THE GREAT BATTLE VI	ACT	バンプレスト	5800円	0208
2月未定	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0209
2月未定	オリンピア・山佐 バーチャパチスロII～実践！美少女攻略法～	ETC	マップジャパン	5800円	0210
2月未定	フェーダ2～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0211
今冬	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	未定	0212
今冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	未定	0213
今冬	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0214
今冬	戦闘国家 ―改―INPROVED	SLG	SCE	未定	0215
今冬	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0216
今冬	MLB Pennant Race(仮称)	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0217
今冬	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	未定	0218
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0219
今冬	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0220
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0221
今冬	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0222
今冬	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0223
今冬	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0224
今冬	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0225
3月14日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0226
3月21日	STRESSLESS LESSON（レスレス）	PZL	マックス ファイブ	4980円	0227
3月下旬	BOYS BE...	SLG	講談社	5800円	0228
3月未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0229
3月未定	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0230
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0231
3月未定	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	未定	0232
3月未定	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0233
3月未定	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0234
3月未定	SDガンダムGWORLD(仮称)	SLG	バンダイ	6800円	0235
3月未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0236
3月未定	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0237
3月未定	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0238
3月未定	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0239
3月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0240
3月未定	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	未定	0241
3月未定	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	未定	0242
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0243
4月未定	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS	SLG	講談社	5800円	0244
4月未定	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0245
4月未定	TRASH IN HOLY FIELD	RPG	ドリームキューブ	3333円	0246
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0247
来春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0248
来春	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0249
来春	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0250
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0251
来春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0252
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0253
来春	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0254
来春	ASH TO ASH（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0255
来春	G･O･D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未定	0256
来春	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0257
来春	30in 1 対戦でゴー！	ETC	ヴィジット	未定	0258
来春	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0259
来春	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	未定	0260
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0261
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0262
来春	浪速の商人（仮称）	ETC	SME	5800円	0263
来春	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0264
来春	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0265
来春	公開されなかった手記	ADV	Team Bughouse	未定	0266
来春	マリーのアトリエ～ザールブルグの練金術士～	RPG	ガスト	未定	0267
来春	火竜娘 ー高悠環編ー ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0268
来春	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	未定	0269
来春	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0270
来春	プロ指南 ウルトラ究極麻雀 兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0271
来春	飛龍の拳 コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0272
来春	首都高バトルR2	SPT	元気	未定	0273
来春	三國無双	格闘	光栄	未定	0274
来春	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0275
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0276
来春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	未定	0277
来春	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0278
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0279
来春	ミッドナイトラン	SPT	コナミ	未定	0280
来春	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	STG	コナミ	未定	0281
来春	実況パワフルプロ野球'96（仮称）	SPT	コナミ	未定	0282
来春	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0283
来春	イバラード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0284
来春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0285
来春	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0286
来春	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0287
来春	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0288
来春	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0289
来春	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0290
来春	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0291
来春	ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮称)	STG	ナムコ	未定	0292
来春	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0293
来春	タイム・クライシス	STG	ナムコ	未定	0294
来春	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0295
来春	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0296
来春	GUNDAM THE BATTLE MASTER	SLG	バンダイ	6800円	0297
来春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	未定	0298
来春	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0299
来春	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5800円	0300
来春	ファイロ＆クロード（仮称）	ACT	BMGビクター	未定	0301
来春	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0302

1月未定	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0532
1月未定	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	5800円	0533
1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0534
1月未定	三国志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0535
1月未定	ダイナマイト刑事	ACT	セガ	5800円	0536
1月未定	デイトナUSA Circuit Edition	SPT	セガ	5800円	0537
1月未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0538
1月未定	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0539
1月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0540
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0541
1月未定	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0542
1月未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	未定	0543
2月28日	クラシックロード～優駿～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0544
2月下旬	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0545
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0546
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0547
2月未定	Space JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0548
2月未定	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0549
2月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0550
2月未定	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0551
2月未定	HT&T　ドラゴンズ’ヘヴン	RPG	データイースト	未定	0552
2月未定	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0553
2月未定	THE LEGEND OF EDEN2	STG	日本コロンビア	未定	0554
2月未定	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン	5800円	0555
2月未定	重装騎兵レイノス2	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0556
2月未定	キューブバトラー	ETC	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0557
今冬	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0558
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0559
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0560
今冬	忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帳	ACT	ジャレコ	未定	0561
今冬	心霊呪殺師　太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0562
3月28日	ファーランドストーリー2	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0563
3月28日	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0564
3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0565
3月未定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0566
3月未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0567
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0568
3月未定	フェイクダウン(仮称)	ADV	システムサコム	未定	0569
3月未定	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0570
3月未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0571
来春	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房/アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジー	未定	0572
来春	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0573
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0574
来春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0575
来春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0576
来春	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0577
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0578
来春	デザエモン(仮称)	ETC	アテナ	未定	0579
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0580
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0581
来春	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店	6800円	0582
来春	魔法学園LUNAR！（仮称）	RPG	角川書店／ゲームアーツ	未定	0583
来春	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0584
来春	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定	0585
来春	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0586
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0587
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0588
来春	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウィング	8900円	0589
来春	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウィング	未定	0590
来春	ゲーム天国	STG	ジャレコ	未定	0591
来春	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0592
来春	エーベルージュ	SLG	タカラ	未定	0593
来春	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0594
来春	天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0595
来春	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	STG	バンダイ	未定	0596
来春	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGビクター	6800円	0597
来春	エレベータアクションリターンズ	ACT	ビング	未定	0598
来春	英雄志願	ETC	マイクロキャビン	6800円	0599
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0600
来春	ゼロヨンチャンプ DooZy－J Type-R	ETC	メディアリング	未定	0601
来春	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0602
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0603
8月上旬	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0604
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0605
来夏	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0606
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0607
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0608
97年未定	クロスゲート	ADV	キッド	未定	0609
97年未定	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0610
97年未定	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0611
97年未定	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0612
97年未定	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0613
97年未定	コットン2	STG	サクセス	未定	0614
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0615
97年未定	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	未定	0616
97年未定	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0617
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0618
97年未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定	0619
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0620
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0621
発売日未定	ボイスファンタジア失われたボイス・パワー	ADV	アスク講談社	未定	0622
発売日未定	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0623
発売日未定	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0624
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER　モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャンネル	6800円	0625
発売日未定	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャンネル	未定	0626
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャンネル	6800円	0627
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャンネル	未定	0628
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0629
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	未定	0630
発売日未定	大戦略（仮称）	SLG	ＯＺクラブ	未定	0631
発売日未定	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0632
発売日未定	ルナ～エターナル ブルー～（仮称）	RPG	角川書店／ゲームアーツ	未定	0633
発売日未定	サイバーボッツ	格闘	カプコン	未定	0634
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0635
発売日未定	ロックマンX4	格闘	カプコン	未定	0636
発売日未定	バーチャパーク‘THE　フィッシュ’	SLG	光栄	未定	0637
発売日未定	ときめきミュージックCD1(仮称)	ETC	コナミ	未定	0638
発売日未定	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	未定	0639
発売日未定	HOUSING CATALOG	ETC	スーパーソフトウェア	未定	0640
発売日未定	HOUSING	SLG	スーパーソフトウェア	未定	0641
発売日未定	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	未定	0642
発売日未定	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	未定	0643
発売日未定	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	未定	0644
発売日未定	ハート　オブ　ダークネス	ACT	セガ	6800円	0645
発売日未定	Bug too!!	ACT	セガ	未定	0646
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣<拡張RAMカートリッジ同梱>	格闘	SNK	8800円	0417
11月8日	リグロード サーガ2	RPG	セガ	5800円	0418
11月8日	拡張RAMカートリッジ	ETC	セガ	5800円	0419
11月8日	MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480円	0420
11月8日	Special Gift Pack	ETC	BMGビクター	7700円	0421
11月15日	プリクラ大作戦	ACT	アトラス	6800円	0422
11月15日	デジタルピンボール　ネクロノミコン	ETC	カゼ	5800円	0423
11月15日	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0424
11月15日	風水先生	SLG	博報堂（HAMLET）	5800円	0425
11月22日	IRON MAN／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0426
11月22日	NFLクォーターバッククラブ’97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0427
11月22日	戦国ブレード	STG	アトラス	6800円	0428
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0429
11月22日	カオス コントロール リミックス	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	4800円	0430
11月22日	バーチャコップ2	STG	セガ	5800円	0431
11月22日	ハイパーデュエル	STG	テクノソフト	5800円	0432
11月22日	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	ACT	日本クリエイト	5800円	0433
11月22日	月下の棋士～王竜戦～	TBL	バンプレスト	5800円	0434
11月29日	BLOOD　FACTORY　ブラッドファクトリー	STG	インタープレイ	5800円	0435
11月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	格闘	エンジェル	5800円	0436
11月29日	セガサターン用ワープロセット	ETC	光栄	29800円	0437
11月29日	太閤立志伝II	SLG	光栄	7800円	0438
11月29日	秀吉・信長セット	SLG	光栄	12800円	0439
11月29日	ステークスウィナーGI完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0440
11月29日	プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ	ETC	Sada Soft	3800円	0441
11月29日	ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition	SPT	セガ	5800円	0442
11月29日	電脳戦機バーチャロン	格闘	セガ	5800円	0443
11月29日	ツインスティック	ETC	セガ	5800円	0444
11月29日	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	ADV	データイースト	5800円	0445
11月29日	サンダーフォース　ゴールドパック2	STG	テクノソフト	4800円	0446
11月29日	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5800円	0447
11月29日	バトルバ	ACT	日本ビクター	6800円	0448
11月29日	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0449
11月29日	対局将棋 極II	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0450
11月29日	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0451
12月6日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0452
12月6日	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0453
12月6日	マジックカーペット 限定版（セガマルチコントローラー同梱）	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	7800円	0454
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0455
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0456
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0457
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0458
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0459
12月6日	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0460
12月6日	世界の車窓から〔I〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	富士通	4800円	0461
12月上旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0462
12月上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0463
12月上旬	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐもの	STG	バンダイ	4800円	0464
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0465
12月13日	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0466
12月13日	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0467
12月13日	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0468
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	STG	コナミ	4800円	0469
12月13日	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	未定	0470
12月13日	スペースインベーダー	STG	タイトー	3980円	0471
12月13日	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0472
12月13日	ファンキーファンタジー	RPG	吉本興業	5800円	0473
12月13日	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0474
12月13日	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0475
12月20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0476
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0477
12月20日	プラドル DISC データ編 レースクィーン F	ETC	Sada Soft	3800円	0478
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ダズ	5800円	0479
12月20日	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0480
12月20日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0481
12月20日	3Dベースボール～ザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0482
12月20日	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	6800円	0483
12月20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	6500円	0484
12月中旬	ウルトラマン 光の巨人伝説	格闘	バンダイ	7800円	0485
12月中旬	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット-	格闘	ビック東海	5800円	0486
12月中旬	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	未定	0487
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0488
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0489
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	5800円	0490
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96<拡張RAMカートリッジ同梱>	格闘	SNK	7800円	0491
12月27日	限定KOFダブルパック	格闘	SNK	9800円	0492
12月27日	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0493
12月27日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0494
12月27日	SEGE AGES/[illegible]	ETC	セガ	4800円	0495
12月27日	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	STG	セガ	6800円	0496
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0497
12月下旬	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	ADV	バンダイ	6800円	0498
12月未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0499
12月未定	NHL パワープレイ’96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0500
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0501
12月未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0502
12月未定	オーバードライビンGT-R	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	6200円	0503
12月未定	だいな♥あいらん　予告編	ETC	ゲーム アーツ	未定	0504
12月未定	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0505
12月未定	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	5800円	0506
12月未定	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	5800円	0507
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0508
12月未定	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0509
12月未定	銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works	ETC	ハドソン	3800円	0510
12月未定	紫炎龍	STG	童	未定	0511
96年未定	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0512
96年未定	だいな♥あいらん（本編）	ETC	ゲーム アーツ	未定	0513
96年未定	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0514
96年未定	ダイ・ハード トリロジー	ACT	20世紀FOX	未定	0515
96年未定	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- “Maria”	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0516
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0517
1月10日	LEGEND OF K-1	ETC	ポニーキャニオン	4980円	0518
1月10日	Funky Head Boxers	SPT	吉本興業	5800円	0519
1月14日	天外魔境 第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0520
1月17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	ACT	エクゼコ	5800円	0521
1月17日	ブラストウィンド	STG	テクノソフト	5800円	0522
1月中旬	ロックマン8メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0523
1月24日	アドヴァンスドV.G.	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0524
1月24日	トゥームレイダース	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0525
1月下旬	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0526
1月下旬	プラドルDISC データ編 レースクィーン G	ETC	Sada Soft	3800円	0527
1月下旬	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0528
1月未定	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0529
1月未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0530
1月未定	スポット ゴーズ トゥー ハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0531

新作ゲーム発売カレンダー

1月未定	ピキーニャ	TBL	アスキー	8000円	0760
1月未定	ガンブル	RPG	アスキー	8000円	0761
1月未定	アルカノイド-Doh It Again-（仮称）	ETC	タイトー	4980円	0762
1月未定	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	SPT	任天堂	6800円	0763
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0764
2月未定	ダークロウ	RPG	アスキー	未定	0765
今冬	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	未定	0766
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0767
来春	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0768
発売日未定	ミランドラ	RPG	アスキー	未定	0769
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0770
発売日未定	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0771
発売日未定	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0772
発売日未定	リングにかけろ(仮称)	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0773
	PC-FX				
11月8日	ファーランドストーリーFX	RPG	テイジイエル（TGL）／NECホームエレクトロニクス	7800円	0774
12月6日	アンジェリーク Special 2	SLG	光栄／NECホームエレクトロニクス	7800円	0775
12月20日	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0776
12月20日	ファイアーウーマン 纏組	ADV	徳間書店／NECホームエレクトロニクス	7800円	0777
今冬	アニメフリークVer.4	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0778
今冬	続 初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	未定	0779
今冬	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	未定	0780
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0781
発売日未定	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0782
発売日未定	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0783
発売日未定	スーパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0784
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0785
発売日未定	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0786
発売日未定	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0787
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0788
発売日未定	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0789
発売日未定	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0790
発売日未定	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインビデオ）／NECホームエレクトロニクス	7800円	0791
発売日未定	負けるな！ 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定	0792
発売日未定	天外魔境III NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0793
	NEO・GEO				
11月8日	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	32000円	0794
11月29日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	32000円	0795
12月13日	ステークスウィナー2	ACT	ザウルス	29800円	0796
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0797
12月27日	わくわく7	格闘	サンソフト	29800円	0798
発売日未定	ティンクルスタースプライズ	STG	ADK	未定	0799
	NEO・GEO CD				
12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	6800円	0800
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0801
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0802
発売日未定	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0803
発売日未定	QP	ETC	サクセス	未定	0804
発売日未定	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0805
	3DO				
96年未定	宝石大事典	TBL	エマテック	未定	0806
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0807
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学研	3980円	0808
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学研	3980円	0809
発売日未定	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学研	3980円	0810
発売日未定	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学研	3980円	0811
発売日未定	Hell	ADV	ギャガコミュニケーションズ	未定	0812
発売日未定	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0813
発売日未定	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0814
発売日未定	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0815
発売日未定	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0816
発売日未定	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0817
発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	バンダイビジュアル	未定	0818
発売日未定	ライズ オブ ザ ロボッツ	格闘	マルチソフト	8800円	0819
発売日未定	ドラゴン ロア	ACT	マルチソフト	未定	0820
発売日未定	横丁3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0821
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0822
	ゲームボーイ				
11月22日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－	RPG	チュンソフト	3900円	0823
11月22日	原人コレクション	ACT	ハドソン	3980円	0824
11月23日	ドンキーコングランド	ACT	任天堂	3000円	0825
11月29日	パチくんゲームギャラリー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0826
11月29日	ナムコギャラリーVol.2	ETC	ナムコ	3980円	0827
12月6日	桃太郎コレクション2	ETC	ハドソン	3980円	0828
12月13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	ETC	イマジニア	2050円	0829
12月13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0830
12月13日	ぽけっとぷよぷよ通	PZL	コンパイル	3980円	0831
12月13日	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0832
12月20日	スーパーチャイニーズファイターGB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0833
12月20日	スーパーブラックバス ポケット	SPT	スターフィッシュ	4980円	0834
12月20日	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0835
12月21日	スヌーピーのはじめてのおつかい	PZL	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	0836
12月27日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0837
12月下旬	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0838
12月未定	ミニ4ボーイ	SLG	Jウイング	未定	0839
12月未定	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0840
12月未定	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	ADV	バンダイ	3980円	0841
1月未定	シェラザード伝説(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0842
1月未定	カービィのキラキラキッズ	PZL	任天堂	3000円	0843
1月未定	ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウォッチコレクション）	ETC	任天堂	3000円	0844
2月未定	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!	RPG	アスキー	5500円	0845
2月未定	麻雀伝説（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0846
3月未定	ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	3000円	0847
3月未定	ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	3000円	0848
	ゲームギア（キッズギア）				
11月22日	GGポートレートシリーズ ぱい	ETC	セガ	3800円	0849
11月22日	パンツァードラグーンMINI	STG	セガ	4800円	0850
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0851
12月未定	ペット倶楽部 いぬ大好き	SLG	セガ	4800円	0852
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	ETC	セガ	未定	0853
	バーチャルボーイ				
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0854
発売日未定	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0855
発売日未定	Out of the Deathmount (仮称)	ETC	Jウイング	6800円	0856
発売日未定	バウンド・ハイ	ACT	任天堂	未定	0857
発売日未定	バーチャル ダブル役満	TBL	バップ	5300円	0858
発売日未定	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	未定	0859
	PCエンジン				
12月13日	魔導物語Ⅰ 炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7800円	0860
今冬	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0861
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	未定	0862
発売日未定	mr.BONES（仮称）	ACT	セガ	未定	0647
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0648
発売日未定	DOOM	STG	ソフトバンク	未定	0649
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0650
発売日未定	ULTIMATE MOTAL KOMBAT3(仮称)	格闘	ソフトバンク	未定	0651
発売日未定	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0652
発売日未定	フラッピー（仮称）	PZL	デービーソフト	未定	0653
発売日未定	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0654
発売日未定	デジタルアンジュ～電脳天使S～	ADV	徳間書店インターメディア	未定	0655
発売日未定	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0656
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0657
発売日未定	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0658
発売日未定	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0659
発売日未定	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0660
発売日未定	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0661
発売日未定	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0662
発売日未定	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0663
発売日未定	カオスシード	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0664
発売日未定	汽船海賊‘スチームパイレーツ’（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0665
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0666
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0667
発売日未定	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0668
発売日未定	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0669
発売日未定	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0670
発売日未定	テトリスS	PZL	BPS	5800円	0671
発売日未定	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0672
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0673
発売日未定	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0674
発売日未定	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ETC	ヒューマン	未定	0675
発売日未定	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0676
発売日未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0677
発売日未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0678
発売日未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0679
発売日未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0680
	ニンテンドウ64				
11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	9800円	0681
11月29日	栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	0682
12月14日	マリオカート64	SPT	任天堂	9800円	0683
12月20日	超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	0684
12月20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	0685
12月27日	麻雀MASTER	SPT	コナミ	9800円	0686
12月下旬	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0687
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0688
1月未定	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0689
2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	9980円	0690
2月未定	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	未定	0691
2月未定	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0692
3月未定	テュロック	STG	アクレイムジャパン	未定	0693
3月未定	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0694
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0695
4月未定	ブラストコープス（仮称）	ACT	任天堂	9800円	0696
5月未定	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0697
来春	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0698
来春	ドラえもん（仮称）	ACT	エポック社	未定	0699
来春	麻雀64（仮称）	TBL	光栄	未定	0700
来春	がんばれゴエモン5・ネオ桃山幕府のおどり	ACT	コナミ	未定	0701
来春	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック・イン・ソフト）	未定	0702
来春	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0703
6月未定	マルチレーシングチャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0704
来夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0705
来夏	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0706
来夏	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0707
来夏	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	SLG	トミー	未定	0708
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0709
11月未定	キャバリーバートル3000	SPT	日本システムサプライ	9800円	0710
来秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0711
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0712
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0713
発売日未定	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0714
発売日未定	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	未定	0715
発売日未定	実況ゴルフトーナメント’97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0716
発売日未定	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	6800円	0717
発売日未定	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0718
発売日未定	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0719
発売日未定	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0720
発売日未定	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0721
発売日未定	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0722
発売日未定	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0723
発売日未定	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0724
発売日未定	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0725
発売日未定	ゴールデンアイ007	ETC	任天堂	9800円	0726
発売日未定	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0727
発売日未定	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0728
発売日未定	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0729
発売日未定	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0730
発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0731
発売日未定	サッカー64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0732
発売日未定	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0733
発売日未定	3Dシューティング(仮称)	STG	ビデオシステム	未定	0734
発売日未定	麻雀(仮称)	TBL	ビデオシステム	未定	0735
発売日未定	ヒューマングランプリ（仮称）	SPT	ヒューマン	未定	0736
	スーパーファミコン				
11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	ACT	任天堂	6800円	0737
11月29日	スーパー人生ゲーム3	TBL	タカラ	7800円	0738
11月29日	ニチブツコレクション1	TBL	日本物産	7980円	0739
11月29日	VS.コレクション	ETC	ボトムアップ	6980円	0740
11月下旬	Parlor！ Mini 4	TBL	日本テレネット	5800円	0741
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	RPG	エニックス	8700円	0742
12月6日	桃太郎電鉄HAPPY	TBL	ハドソン	8300円	0743
12月13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0744
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー	SLG	アスキー	8800円	0745
12月20日	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0746
12月20日	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0747
12月20日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0748
12月20日	西陣パチンコ3（仮称）	TBL	KSS	未定	0749
12月20日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	RPG	T&Eソフト	8700円	0750
12月20日	Cu-On-PA SFC	PZL	T&Eソフト	6800円	0751
12月20日	ボンバーマンビーダマン	STG	ハドソン	5980円	0752
12月27日	マスク	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	9800円	0753
12月下旬	すごろく銀河戦記	ETC	ボトムアップ	6980円	0754
12月未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0755
12月未定	ウルトラプロ指南麻雀 兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	未定	0756
12月未定	プロ野球スター(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	6800円	0757
12月未定	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0758
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0759

ファミマガWeekly NEXT ISSUE 次号予告

次号は 11.15 発売です 定価 290 YEN

まだまだ続く『アークII』『ルナ』攻略。N64最新作の最終ルポも満載

PSの新作ラッシュが一段落したのも束の間、今度はSS、N64の新作ラッシュ！『マリオカート64』ほか、気になるタイトルの緊急・最終レポートも絶対に見逃すな！

GAME INDEX

■プレイステーション

アイドル雀士スーチーパイIILimited……106
アローン・イン・ザ・ダーク2……123
海腹川背・旬……150
オリンピックサッカー……124
ガイアシード……151
怪獣戦記……145
キング オブ パーラー……113
拳聖 ～キング・オブ・ボクシング～……60・147
G・O・D－目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～……157
THE DEEP－失われた深海－……114
ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート……116
新スーパーロボット大戦……65
スーパーライブスタジアム……44
スターグラディエイター……104
ストーンウォーカーズ……112
すらいむしよう!……105
3D Lemmings……125
セイバーマリオネットJ BATTLE SAVERS……156
それいけ×ココロジー～心♥が教える恋・結婚・人生～……125
ダイ・ハード トリロジー……154
タイム コマンドー……143
Twisted Metal……143
デイルズオブデスティニー……63
TECMO SUPER BOWL……124
峠MAX 最速ドリフトマスター……152
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま……103
首領蜂（ドンパチ）……116
Nage Libre～蝶旋の相剋～……153
ナムコミュージアムVOL.4……56・125
ナムコミュージアムVOL.5……28
バーチャルシミュレーション パチンコドリーム……118
はるかぜ戦隊Vフォース……144
ファイナルファンタジーVII……67
フェーダ2……130
フォーミュラ・サーカス……155
ブシドーブレード……32
ぷよぷよ通 決定盤……148
ブラック ドーン……156
ブレインデッド13……117
プロロジック麻雀 牌神……46
BELTLOGGER 9……146
HAUNTED じゃんくしょん 聖徒会バッジを追え！……153
ポポロクロイス物語……88
魔導都市エルビス……14
MEGATUDO2096……105・117
女神異聞録PERSONA……80
ランニング・ハイ……157
WIPEOUT XL……124

■セガサターン

ウイニングポスト2プログラム'96……107
きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド……115
クラシックロード～優駿～……24
X'mas NiGHTS……20
三國志リターンズ……156
上海 Great Moments……148
Jewels of the Oracle オラクルの宝石……114
真・女神転生デビルサマナー……90
SUPER CASINO SPECIAL……156
ダイナマイト刑事……22
タイムギャル&忍者ハヤテ……151
デジタルピンボール ネクロノミコン……149
電脳戦機バーチャロン……66
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま……103
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE……18
風水先生……145
ブラック ドーン……156
ブラドルDISC データ編 レースクイーンF……152
プリクラ大作戦……142
マイティ ヒット～Mighty Hits～……115
My Dream～On Airが待てなくて～……155
マジカルドロップ2……106
めざせアイドル☆スター!!夏色メモリーズ(麻雀編)……106
ラングリッサーIII……111
リグロード サーガ 2……48・123
LEGEND OF K-1……157

■ニンテンドウ64

テュロック……154
マリオカート64……69
ワンダープロジェクトJ2……126

■スーパーファミコン

ウイニングポスト2プログラム'96……107
ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動……103
海のぬし釣り……104
サラブレッドブリーダーIII……113
実況パワープロレスリング'96……107
テイルズオブファンタジア……92
トレジャーハンターG……94
忍たま乱太郎3……155
Parlor! Mini3……106
マーブル・スーパーヒーローズ ウォー・オブ・ザ・ジェム……118
牧場物語……105
桃太郎電鉄HAPPY……68・100

■NEO・GEO CD

真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝……153

■PC-FX

ファーランドストーリーFX……123

■ゲームボーイ

スーパーチャイニーズファイターGB……157
ポケットモンスター……86

■アーケード

ストリートファイターEX……70
Second Earth GRATIA……140
ダンシングアイ……141
まじかるで～と ドキドキ大作戦……140
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ……141

■パソコン

エーベルージュ……138
スーパーロボット伝説～サンライズロボット篇1～……139
ノエルタスクランチャー～代歩のワンダーメニュー～……139
フォトジェニック……138

■おわびと訂正■

『ファミマガWeekly』11月15日号、P22～23掲載の「どきどきポヤッチオ」の記事におきまして、発売元を「ソフトターゲット」と記載いたしましたが、正しい発売元は「キングレコード」でした。ご迷惑をおかけした関係者の方々、ならびに読者の皆様におわび申し上げるとともに、訂正いたします。

SOFT CALENDAR

11月8日

PS	3D Lemmings
PS	WIPEOUT XL
PS	アローン・イン・ザ・ダーク2
PS	オリンピックサッカー
PS	TECMO SUPER BOWL
PS	ナムコミュージアムVOL.4
PS	それ行け×ココロジー～心♥が教える恋・結婚・人生～
SS	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
SS	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（拡張RAMカートリッジ同梱）
SS	リグロード サーガ 2
SS	（周辺機器）拡張RAMカートリッジ
SS	MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION
SS	Special Gift Pack
PC-FX	ファーランドストーリーFX
NEO・GEO	風雲スーパータッグバトル

11月15日

PS	タイム コマンドー
PS	Twisted Metal
PS	BELTLOGGER 9
PS	ぷよぷよ通 決定盤
PS	拳聖～キング・オブ・ボクシング～
PS	はるかぜ戦隊Vフォース
PS	怪獣戦記
SS	プリクラ大作戦
SS	デジタルピンボール ネクロノミコン
SS	上海 Great Moments
SS	風水先生

11月22日

PS	ぐっすんぱらだいす
PS	ボイスパラダイス エクセラ
PS	（PS・ザ・ベスト）SIDEWINDER U.S.A
PS	FIST
PS	（PS・ザ・ベスト）戦闘国家 エアランドバトル
PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97
PS	AIR GRAVE
PS	コブラ・ザ・シューティング
PS	（PS・ザ・ベスト）新日本プロレスリング闘魂烈伝
PS	タクラマカン～敦煌傳奇～
PS	（PS・ザ・ベスト）機動戦士ガンダム
PS	ズーブ
PS	エターナルメロディ
SS	IRON MAN／XO
SS	NFLクォーターバッククラブ'97
SS	戦国ブレード
SS	FIST
SS	カオス コントロール リミックス
SS	バーチャコップ2
SS	ハイパーデュエル
SS	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）
SS	月下の棋士～王竜戦～
N64	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
GB	不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－
GB	原人コレクション
GG	GGポートレートシリーズ ぱい
GG	パンツァードラグーンMINI

11月23日

SFC	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
GB	ドンキーコングランド

超ウルトラ技（P103～P107）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで。
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

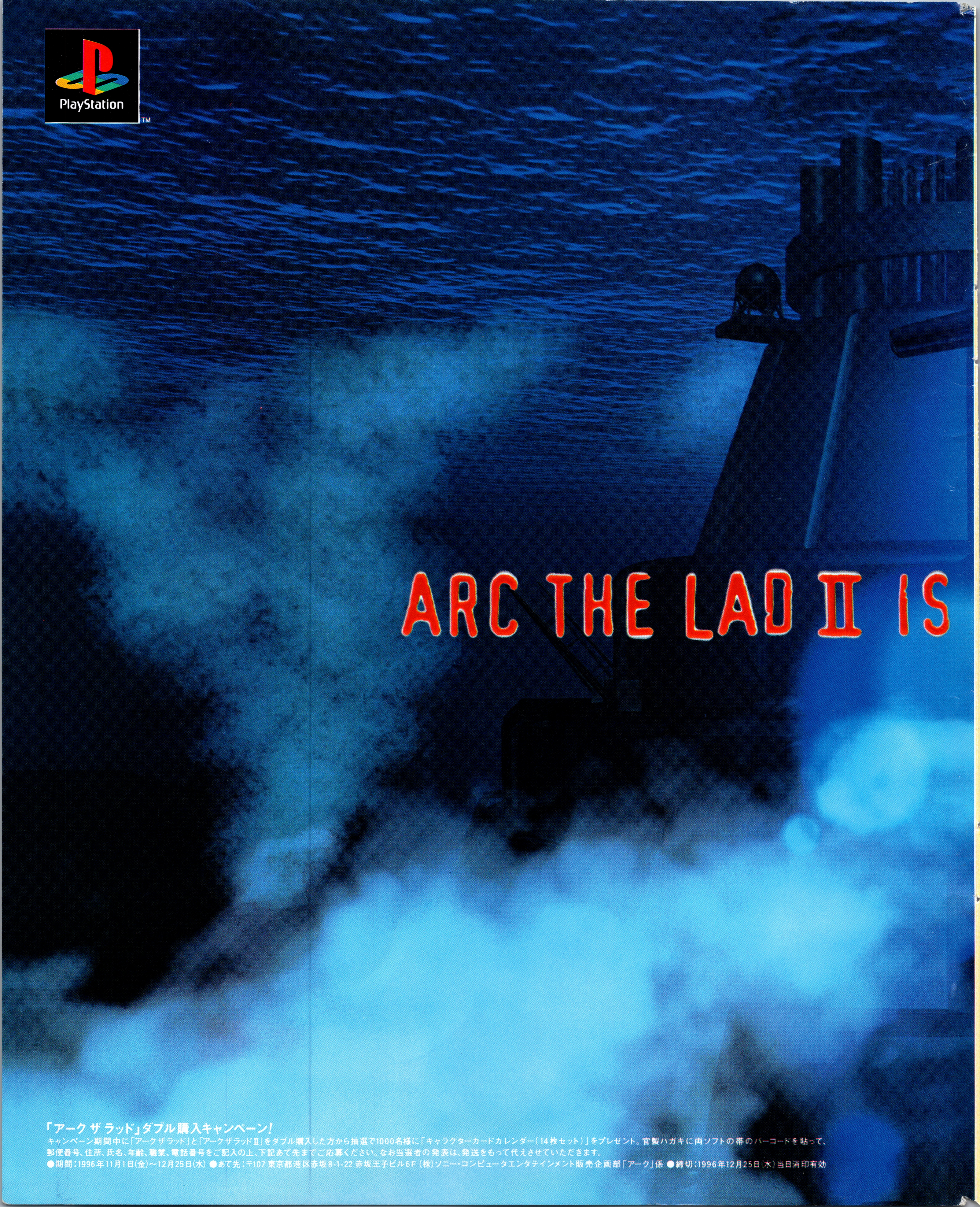
〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・鵜島吉秀・大野恵子・興津祐輔・塩路英樹・杉村知顕・鈴木しのぶ・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・水上智・宮本正教・渡辺浩充　〈編集〉●スタッフ(東京)／浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・佐藤稔・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・加藤義一・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・越塚正典・児玉守・篠崎昌三・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・西島卓・平田陽介・松澤秀樹・山内恵美　(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／菅ヒサ恵　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD／光子力デザイン研究所GT　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　●アシスタント(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・河上英人・種子島健吉・根村かやの・100パーセント・平田洋・三浦利夫　●デザイン／オギワラヒロミ・加藤康昭・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高羊舎・st.CAP・目崎慎二・山田祐子・吉野誠　●DTP／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・滝上幸寿・中村和正・福嶋一事務所・宮本英輝・ワードポップ　●表紙版下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1996 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

- 10月2日より毎週水曜日(PM9:00～)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」放送スタート!!
- オリジナル・ビデオ・アニメーション同時発売予定!!
- 主人公3人の声優が歌うシングルCD、ゲームサウンドトラック（CDエクストラ仕様）、WEAジャパンより同時発売!!
- ラジオドラマCDアルバム（Vol.1～Vol.3）、WEAジャパンより順次発売!!
- キャラクターカード入りありすスナック、12月より全国スーパー、コンビニにて発売予定!!
- ありすキャラクターフィギュア発売予定!!
- オリジナル・ストーリーで展開するWindows95版「ありす イン サイバーランド～闇夜の魔導師～」同時発売予定!!

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページhttp://www. glams. CO. jp/


PlayStation
ARC THE LAD II IS
「アーク ザ ラッド」ダブル購入キャンペーン!
キャンペーン期間中に「アークザラッド」と「アークザラッドII」をダブル購入した方から抽選で1000名様に「キャラクターカードカレンダー(14枚セット)」をプレゼント。官製ハガキに両ソフトの帯のバーコードを貼って、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、下記あて先までご応募ください。なお当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。
●期間:1996年11月1日(金)~12月25日(水) ●あて先:〒107 東京都港区赤坂8-1-22 赤坂王子ビル6F (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント販売企画部「アーク」係 ●締切:1996年12月25日(水)当日消印有効

N'T ARC THE LAD
物語には、考えられない続きがあった。
単なる続編と思われては、困る。「アーク ザ ラッド II」。
世界の大きさ、システム、ストーリー構成、ビジュアルシーン、
「II」は、「I」のすべてを上回る。
プレイステーションの大ヒットRPG、いよいよ完結。
光と音のRPG［アーク ザ ラッド II］
絶賛発売中！ 標準価格5,800円（税抜）
SCPS 10026
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
Arc The Lad II
アーク ザ ラッド II
TM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ファミマガWeekly
11月22日号
平成8年11月22日発行　第1巻第4号(通巻4号)
発行・編集人　山森　尚
発行　徳間書店インターメディア㈱
発売　㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
定価290円
(本体282円)

雑誌 26614−11／22
印刷 凸版印刷株式会社　Printed in Japan
T1026614110293
© Tokumashoten Intermedia 1996